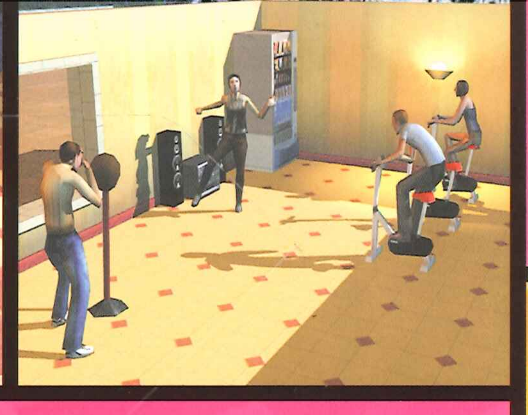


2 CD
Juego + demos
ENTRA EN JUEGO
DICIEMBRE 2002
Nº24
GAMELIVE PC
JUEGO
COMPLETO
DE REGALO
CAESAR III
El Imperio patas arriba
DEMOS
Need for Speed: Hot Pursuit 2
El Señor de los Anillos: La Comunidad del anillo
NBA Live 2003
Medal of Honor: Spearhead
The Gladiators: Galactic Circus Games
Stronghold: Crusader
y todos los parches, extras, utilidades...
Nº 24 DICIEMBRE 2002 • 4,95 EUROS
Canarias/Ceuta y Melilla: 5,10 €
00024
8 424094 001477
SIMCITY 4
La ciudad de los sims
AGE OF MYTHOLOGY
La respuesta a tus oraciones
DOOM III
¿Quién filtró la demo?
¡30 ANÁLISIS!
Age of Mythology · NBA Live 2003 · Combat Mission 2 · Imperium · 007: Nightfire · Haegemonia
The Gladiators · Rallisport Challenge · Combat Flight Simulator 3 · Post Mortem · Harry Potter...







Poder, ambición, lujuria, ¡y muy pocas ganas de trabajar!

PC CD-ROM

PARTNERS

PODER, AMBICIÓN, LUJURIA... ¡TODO ES POSIBLE!

PLANETA DeAGOSTINI Interactive

MONTE CRISTO
www.montecristogames.com



SIN PRISAS

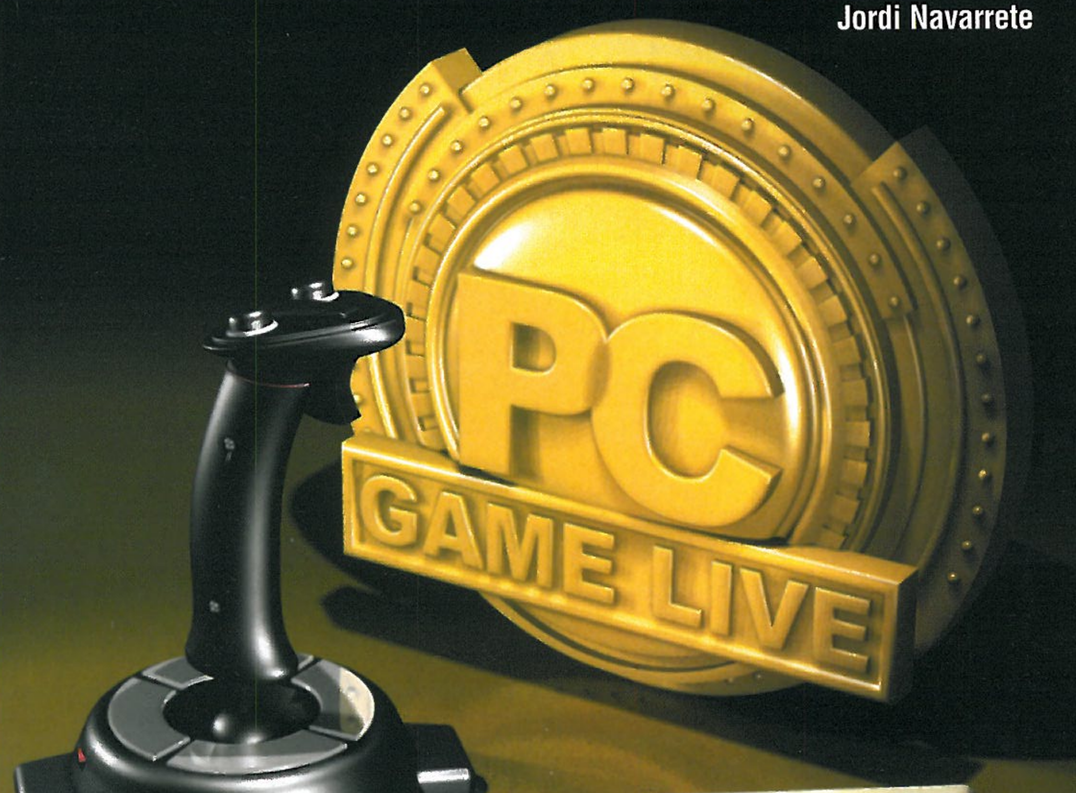
Tal vez cuando leas esto, New World Order ya esté de nuevo en las tiendas. El juego se editó hace unas semanas, pero la compañía encargada de su distribución decidió retirarlo del mercado hasta que estuviesen resueltos sus "serios problemas técnicos".

Al parecer, fue un error en la duplicación el que hizo que el juego no funcionase con determinados sistema operativos. No debería haberse editado tal y como estaba, pero errar es humano, y al menos ha sido un acto de responsabilidad digno de elogio retirarlo del mercado a tiempo. Sí, se trataba de software injugable, pero ¿cuántas veces títulos muy por debajo de los mínimos exigibles aguantan tercamente en las estanterías a la espera del parche redentor? Esta vez, la compañía distribuidora ha preferido asumir su error y corregirlo de la forma más considerada con el usuario: evitándole el mal trago de gastar dinero en un producto defectuoso.

Si pretendemos que los jugadores resistan a pie de teclado el auge formidable de las consolas, debemos empezar a renunciar a ciertos vicios. Por ejemplo, forzar la salida al mercado de juegos incompletos con la esperanza de parchearlos o ampliarlos más adelante. Este año hemos asistido a casos que rozan el esperpento, como que apareciesen de forma simultánea el juego y su primer parche. Patético, ¿no?

Tal vez la prensa y los jugadores más inquietos tengamos una cierta responsabilidad en esto. Cierto es que nos hartamos de esperar, que perdemos la paciencia cuando a una beta en apariencia casi definitiva sigue un paréntesis de varios meses. Pero son las compañías las que tienen que hacer gala de ese extra de profesionalidad y sentido común. Si un juego tarda, será porque hay razones de peso que retrasan su edición. Ni las campañas publicitarias en marcha, ni la proximidad de las navidades ni los mensajes de impaciencia de futuros usuarios en foros on line deberían forzar una salida prematura que no beneficia a nadie.

Jordi Navarrete





C/ Mestre Nicolau, 23 – Entlo.
08021 Barcelona - España
Telf: 932 418 100 · Fax: 934 144 534
gamelive@ixo.es
Depósito legal: B-43.754.2000

Editor
Franc Machado

Jefe de redacción
Jordi Navarrete
j.navarrete@ixo.es

Coordinador de edición
Miquel Echarri
m.echarri@ixo.es

Redacción
Sergi Sánchez, Joan Font, Oriol Garcia y Sandra Sol

Asesor externo
Stéphane Kauffmann

Colaboradores
E. Artigas, G. Carmona, J. J. Cid, A. Guerra, M. A. González, A. Jiménez, G. Masnou, X. Pita, J. Ripoll

Desarrollo CD-ROM
Ricard Carreras
r.carreras@ixo.es

Jefe de producción
Guillermo Escudero

Maquetación
Martín Sánchez, Ricardo Díaz

Departamento de fotomecánica
Jéssica Cabana, Joan Aguiló y Carolina Rodríguez

Director Comercial
François Perez

Secretaria Comercial
Lourdes Lozano
publicidad.gamelive@ixo.es

Publicidad
Roger Roca
r.roca@ixo.es

Delegación Madrid
C/ Moreto, 5, bajo int.
28014 – Madrid
Tel.: 91 360 12 72
Fax: 91 360 12 73

Suscripciones
suscripciones@ixo.es

Impresión
Giesa-Rotographik- Tel: 934 150 799

Distribución España
Dispaña- Tel: 914 179 530
Depósito legal: 29722- 99

Importadores para América
ARGENTINA: York Agency S.A.
MÉXICO: Pernas y Cía. S.A. de C.V.
VENEZUELA: Bloque Editorial de Armas

GAMELIVE es una marca comercial de IXO Publishing Ibérica, filial del grupo IXO Publishing.

Gerente
Christophe Bonicel

Precio para España: 4,95 € - Precio para Portugal: 4,95 €
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 5,10 €
31/12/2002 - Printed in Spain

DIFUSIÓN CONTROLADA POR





CONTENIDOS DICIEMBRE 2002

DOOM III, LA DEMO DE LA DISCORDIA

Una extraña historia de secreto profesional, expectativas desmesuradas y demos filtradas por sorpresa en plena noche de Halloween. Te explicamos cómo y por qué la alfa jugable más codiciada apareció en la Red sin permiso de sus creadores.

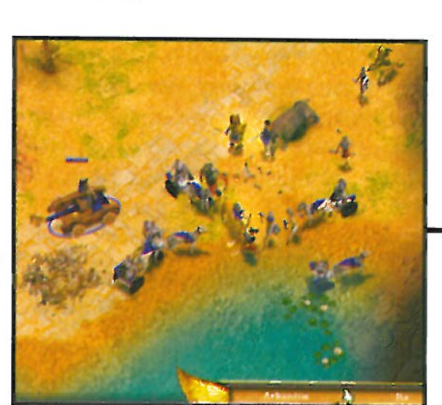
24

SIMCITY 4

30



La serie *SimCity*, todo un clásico de la construcción desmesurada, está a punto de cambiar de escala. La cuarta entrega del juego de Will Wright te va a pedir que seas algo más que un simple gestor urbanístico: a partir de ya, de ti depende la felicidad de tus ciudadanos.

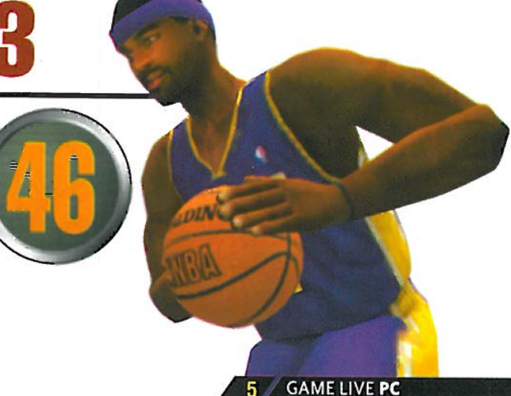


AGE OF MYTHOLOGY

42

A falta de nuevos referentes para la estrategia, bien está que los de siempre vuelvan con fuerzas renovadas. Y cargados de dioses, héroes y milagrería diversa para darle algo más de interés al cóctel.

NBA LIVE 2003



Dos años hemos tenido que esperar para ver a Pau Gasol, Kobe Bryant y compañía colgándose del aro en nuestros compatibles. Pero ya están aquí. Y con un grado de realismo hasta ahora inédito.

46

CARTA BLANCA



No es que vuestras cartas no sean incisivas, polémicas e inteligentes, pero el caso es que queremos probar si con **un pequeño incentivo** podemos conseguir que lo sean incluso más. Así que, a partir de ahora, **regalaremos una mochila EastPack** al autor de la que consideremos carta más interesante del mes.

Diseño en equipo

Pues bien, os escribo aparte de para felicitaros por vuestra excelente revista para pedir a la gente que se anime a colaborar en mi equipo, DarkPlay Team. Si os gusta programar, modelar, o simplemente tenéis una buena idea, por favor enviadme un email a xpirit_@msn.com. La web estará muy pronto disponible. De momento puedes ver el diseño en www.darkplayteam.es.vg (faltan algunos retoques en las imágenes). Muchísimas gracias por darme esta oportunidad. Solo una ultima cosa, ¿qué os parecería una mezcla de The Legend of Zelda: Ocarina of Time y Diablo 2?
Borja Fernández Vico (e-mail)

Pues eso, ¿alguien se anima a echarle una mano a Borja con su programa de síntesis experimentales?

En olor de santidad

Propongo un periférico conectado al ordenador y cerca de la nariz, como si fuera un micrófono. Funcionaría como en la vida real. Si entras a una sala en la que hay un incendio, pues que huela a quemado, o si hay un cadáver, que huela a muerto (aunque tampoco mucho, porque si no el juego sería insoportable).Claro, tendría que tener regulador de olfato. Hace tiempo era impensable que en los juegos sonaran las pisadas según el material por el que andamos, y ahora todos los juegos incorporan esa opción. ¿Por qué no incluir software de olfato? Seguro que esto ya se le ha ocurrido al listillo del John Carmack.
Bartolo (e-mail)

Pues no se le ha ocurrido a Carmack, sino a un técnico hindú de 37 años llamado Sandeep Jaidka, que acaba de registrar la patente de un periférico llamado Smell-O-Vision que incluye una paleta de olores creados a partir de combinaciones de esencias. Oler para creer.

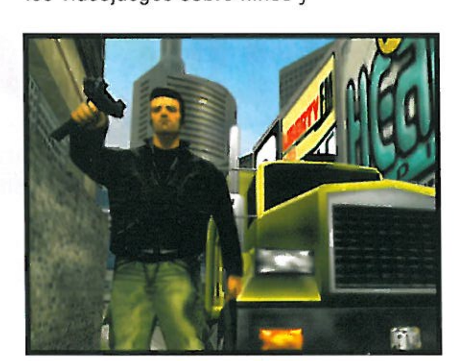
Historias del otro lado

No sé qué clase de trauma psicológico habéis podido tener con las consolas. Afortunadamente, yo soy poseedor de una PlayStation (PSX), una PlayStation 2 y una Game Boy además de un PC. Puedo decir que en ambos "mundos" he pasado ratos formidables y que no me puedo decantar por ninguno de ellos en exclusiva.
Cada "mundo" está para lo que está, es decir, soy de los pocos que se niega a jugar a un shoot'em up en consola o a jugar a Resident Evil con el teclado. Todo esto viene por un pie de foto de una imagen de Splinter Cell, en el reportaje de los espías, que decía "Con Splinter Cell no habrá Metal Gear Solid que se resista".
Pues bien: Splinter Cell copia descaradamente muchas cosas de Metal Gear 2: Sons of Liberty. Yo he jugado a los dos MG y me han parecido verdaderas obras maestras, películas interactivas casi.
Así que a ver si antes de escribir ciertas cosas nos lo pensamos bien porque hay gente que sólo juega en PC y se fía de aquello de "conversión de consola = no puede ser bueno".
Isidro J. Piñeiro (e-mail)

¿Trauma con las consolas? Ninguno. Esto es una revista de PC y defendemos lo nuestro, pero no por ello despreciamos otras formas de entretenimiento interactivo. Creemos que sacas conclusiones excesivas de lo que no es más que un simple pie de foto del que, por cierto, difícilmente puede deducirse ninguna antipatía por las consolas.

Riesgo controlado

Muchos son los estudios que saltan a la palestra sobre los efectos que producen los videojuegos sobre niños y adolescentes. Unos advierten de los graves peligros que pueden acarrear ciertos juegos de ordenador y otros hablan de beneficios sobre la estimulación para el desarrollo psicomotor o la imaginación. Televisores, consolas, teléfonos móviles y demás enseres tecnológicos al alcance del menor son tan peligrosos como el uso que de ellos se haga. La mayoría de los padres que ponen el grito en el cielo cargan sus tintas sobre estos objetos de consumo, sin caer en la cuenta que son ellos quienes deben administrar los tiempos de uso y sus contenidos a sus hijos, ya que es preferible que un chico de 12 años juegue a Wolfenstein junto a su padre a que vea una "dulce" película de vídeo en su cuarto, solo y sin molestar a los mayores.
Si un padre impide jugar a su hijo a GTA3 y cuando van en el coche (no por Liberty City) el padre se enzarza en una discusión con otro conductor y terminan a tortas o acordándose de algunos familiares, la lección seguro que arroja un resultado mucho mas negativo.
Salvador Mendoza (e-mail)



Más claro agua. El problema es que muchos padres pretenden que la televisión, las consolas y el PC se hagan cargo de la educación de sus hijos, y ésa no es precisamente su función.

Un par de preguntas

1 He oído que GTA III Vice City sólo va a salir para PlayStation 2, que Sony ha firmado con Rockstar Games para tener la exclusiva de esta secuela y que los que esperamos con ansia este estupendo juego nos vamos a quedar con las ganas.
2 Me gustaría saber cuándo va a salir Hidden & Dangerous 2, ya que hace bastante tiempo que no se sabe nada de este juego.
Una cosa mas, en el análisis de Mafia creo que se os olvido mencionar un detalle importante. A pesar de que el juego es una maravilla, las 20 misiones saben a poco y si eres un poco mañoso, te puedes pasar el juego en un par de días (tuve que



tomármelo con calma). Creo que este es un punto importante en todo análisis y no lo mencionasteis.
Gorka González (e-mail)

1 Vice City fue inicialmente una exclusiva PS2, pero sí que va a ser convertido a PC. Si todo va bien, se editará antes del final del primer trimestre de 2003.
2 Hidden & Dangerous 2 corre un cierto riesgo de perderse en el limbo. Illusion Softworks sigue insistiendo en que se editará "en breve", pero ya no hay fecha oficial ni siquiera aproximada.

IDEA PARA UN JUEGO

Pues sí, se trata también de una idea para un nuevo juego. Sería uno de acción en primera persona, pero con aspectos novedosos. En él encarnaríamos a un soldado estadounidense, israelí, británico o, tal vez, español. Tendríamos a nuestra disposición armamento de última tecnología y recursos casi infinitos, mientras que nuestros contrincantes estarían armados con palos, piedras y pistolas obsoletas. La gran novedad radicaría en que matar niños o torturar civiles nos daría puntos para comprar nuevo armamento y tecnología. La acción se desarrollaría en Afganistán, Palestina, Irak y algún otro país que sin duda se nos ocurriría en el futuro. Y otra ventaja añadida es que ningún gobierno occidental podría ni tan siquiera pensar en prohibirlo o censurarlo, pues ellos mismos son los que promueven, apoyan o admiten acciones como éstas. O sea, que los violentos y los peligrosos somos los que jugamos en nuestro ordenador sin hacer daño a nadie, y ellos son los buenos que además, se atreven a criticarnos. Ya está bien de tanto cinismo.
Germán Fabregat. Benicàssim (Castellón)

Cierto, la vida mata mucho más que cualquier videojuego. Y no digamos los políticos que manejan arsenales y ejércitos.

Por un puñado de euros

Tanto tiempo de reflexión y sigo sin llegar al fondo del asunto. Mi pregunta, la pregunta de todos los aficionados a los juegos es como una compañía como FX puede tener un juego tan bueno como es Imperium doblado y traducido al castellano al precio de 20 €. Vale que la intro no es muy buena, todo no puede ser perfecto. Pero otras compañías siguen insistiendo en arruinarnos. No comprendo qué salen ganando con precios tan altos. Quería dar las gracias a FX y decir al resto de compañías que saldrían ganando si rebajan el precio.
Miguel Fernández Saiz (e-mail)

Todo se andará. De momento, vale la pena constatar que el mercado premia (a veces) el trabajo bien hecho. Imperium es un buen juego que, además, se vende a buen precio. Como consecuencia de ello, se ha situado en el primer puesto de las listas de venta de software para PC superando incluso a los omnipresentes sims. ¿Justicia poética?

Un Potosí

Os escribo para opinar sobre el precio de los juegos. Como a mucha gente, me parecen excesivos. Entiendo que en algunos casos haya que poner un precio más elevado por la calidad o duración del juego. Pero en otros, el juego no es muy bueno y para nada vale lo que te piden por él. Uno se ve condenado a elegir juego por culpa de los dichosos precios. En mi opinión, deberían poner un precio medio para la mayoría de los juegos. Así podríamos disfrutar el doble por un módico precio.
También me gustaría, que en algún siguiente numero, el juego completo fuese algún GTA o Worms.
Mikel García (Pamplona)

Estudiaremos tu petición. Sobre los precios, es evidente que cada vez son aptos para menos bolsillos, aunque los trabajadores de una compañía de distribución siempre te dirán que por 6 € compras menos de dos horas de diversión en el cine, ¿cuánto se supone que deben cobrarte por más de 40?

¿Equipos desmesurados?

Me hizo gracia un comentario de Carmack según el cuál Doom 3 no se va a vender mucho. Entonces, ¿para qué hacen un juego si sabe que no se va a vender? Y para colmo, requiere de tarjetas gráficas y de sonido específicas (aquí es donde se refleja que las compañías que se dedican a vender estas tarjetas están compinchadas con las empresas de los juegos). Supongo



que la gente es consciente de que están jugando con nosotros y quieren que compremos lo último en ordenadores y variados. Yo tengo un P2 350 MHz (ya sé que es anticuadillo) pero estoy contento con él, por que no le he tenido que hacer ningún arreglillo y cuando se escacharre, pues a comprar otro pero, de momento, se queda en casita.
Sergi Navarro Tejero, Barcelona

Hasta hace no tanto, los aficionados que pretendían estar al día necesitaban un equipo nuevo casi cada año. En la actualidad, el hardware ha superado ampliamente al software. Fíjate que tu próximo ordenador probablemente sea un P4, así que te habrás permitido el lujo de saltarte una generación, el P3. Según parece, Doom 3 necesitará un PIII a 700 MHz, de 128 a 256 MB de RAM (según el Sistema Operativo), y una tarjeta de video TnT2 o Radeon. Los requisitos óptimos girarán entorno al P4 a 1,4 GHz y una GeForce 3 o Radeon 8500. Es decir, serán razonables.

CARTA BLANCA

Rambus no convence

Mi actual ordenador es un P3 a 450 MHz con una GeForce MX de 32 MB. Aunque no está nada mal, la mayor parte de los juegos que van apareciendo actualmente ya piden esta configuración como requisitos mínimos, por ello he pensado en cambiar de máquina próximamente.
Mi consulta es la siguiente. He podido ver funcionando un P4 con memoria Rambus en el cual, el Quake 3 Arena "volaba", pero al consultar las tiendas de informática de mi ciudad (Barcelona) compruebo que el estándar en el P4 es la memoria DDR. No sé si es que esta memoria se ha establecido como estándar y la Rambus tiende a desaparecer o si es que los vendedores la ofrecen por la diferencia de precio. ¿Vale la pena que mi nuevo ordenador funcione con Rambus o tendré algún problema de incompatibilidad (actualmente o en el futuro) con los juegos que adquiera?
Efrén Ayala. Barcelona

De momento, no hay nada que justifique la adquisición de memoria Rambus. A pesar de que sobre el papel es más rápida, el modo en que se conecta hace que en la práctica no sea mucho más rápida (800 MHz), y que padezca alguna que otra latencia. La DDR le ha ganado terreno, y más si tenemos en cuenta que ya va por los 533 MHz. Además, esta segunda es más económica y no te será difícil encontrar placas base con soporte para esta memoria.

Buscando culpables

Es una pena. Cryo Studios en quiebra y un juego que apuntaba alto como Dune Generations se quedará para siempre en el fondo del cajón de proyectos de sus desarrolladores. Pero ¿a quién tenemos que achacar la culpa? A los piratillas de la esquina? Si no existiesen los CD vírgenes, todos tendríamos que comprarnos juegos originales y las compañías podrían vender al precio que les diese la gana. Y seguro que acabaríamos pagando juegos a 300 €.
Sabemos que la producción de un juego es muy costosa, pero no hay que pasarse. Cuesta más caro un videojuego para compatible que mi factura de la luz.
Creo que la piratería ayudará en un futuro próximo a que los usuarios se beneficien de unos precios más decentes, pero pagaremos indirectamente el precio con la progresiva falta de creatividad y el cierre de algunos increíbles estudios, como Cryo.
Carlos Barbosa (e-mail)

Tomas el rábano por las hojas. La piratería es nefasta. Sólo hace que el software sea más barato para los que la practican o se aprovechan de ella. A los usuarios honrados les pasa factura cada mes. Y aboca a las compañías a una espiral de precios (si se reduce el número de usuarios legales, algo habrá que hacer para conservar los ingresos, ¿no?) que tal vez sea un suicidio a la larga, como demuestra el caso de Cryo.

Sobre precios

El precio de los juegos es excesivo. Yo, no soy rico, pero tengo para los vicios, que no son muchos, y el principal de ellos es el ordenador. Pero, ¿con qué me encuentro casi todos los meses? Con que no puedo disfrutar de las novedades. ¿Me quieren decir, señores, que me tengo que gastar un diez o un veinte por ciento de mi sueldo para poder disfrutar de dos o tres juegos nuevos? Ya. Y después, para comer me hago CD a la cazuela, potaje de CD y verduras a la boloñesa con salsa de CD.
Luego dirán que si el sector está en crisis, que si los juegos no venden, que si cierran compañías de software... Pues miren les voy a dar la solución. BAJEN EL PRECIO DE LOS JUEGOS. Venderían mucho más, no lo duden.
Hace poco que tengo el GTA III, y no precisamente porque me lo haya comprado... Y que conste que hubiera preferido pagar 18 o 20 euros por él, pero me niego en redondo a pagar 48 euros. (Lo sé: apología de la piratería).
En fin, ¿necesito decir más? El tema está claro. La piratería existe y existirá mientras esto siga así. Ojo no defiendo a los piratas que se dedican a hacer 10.000 copias de un juego para luego venderlas a 500 pelas, para mí esos son tan ladrones como las distribuidoras. Pero en nuestro grupo de diez amiguetes, cuando uno tiene un juego, lo tienen todos.
Jorge Trashorras (e-mail)

Ya, pero ¿estás seguro de que si las novedades valiesen 20 € la gente dejaría de hacer copias ilegales? Siempre será más caro pagar algo que no pagar nada, ¿verdad? No pretendemos hacer de abogados del diablo: creemos que una reducción general de precios puede y debe ser estudiada, y así lo dejamos escrito en nuestro editorial del mes pasado. Pero no utilicemos el argumento del precio para justificar lo que a todas luces es un delito, te pongas como te pongas.

La edad de la inocencia

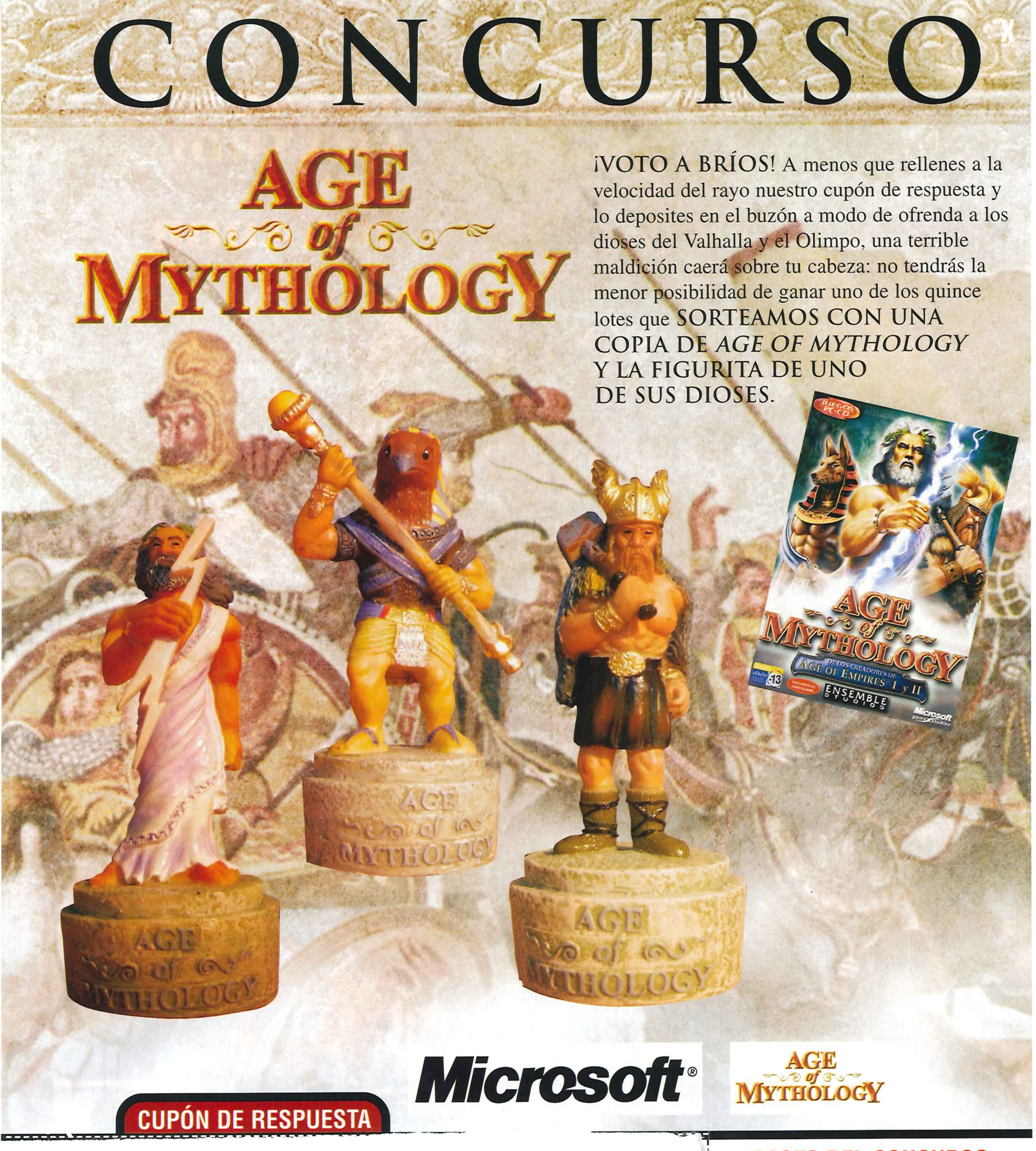
Muy mala impresión me llevo cuando veo cómo publicáis la carta de un chaval de catorce años elogiando videojuegos que por edad no debería jugar (Juan Pinilla, octubre). Pero no os lo reprocho, sólo me sorprende. ¿No decíais que era un acierto calificar por edades los videojuegos? ¿Os importa realmente que esa medida (no) funcione? ¿Eso es doble moral o es la moral de "si vende, dos veces bueno"? La buena impresión es que el tal Pinilla tiene más sentido común que aquellos políticos griegos que mencionasteis (no los antiguos, sino los del siglo XXI, que a veces parece que no sepan por dónde sopla el viento).
Xavi Zio (Barcelona)

No mates al mensajero: el compañero Pinilla juega a juegos que por edad no le corresponden, y eso es algo que no cambiará el hecho de que en Game Live publiquemos su carta o no. La responsabilidad no es nuestra, sino de sus padres y educadores, ¿no te parece? En esta redacción, estamos rotundamente a favor de las etiquetas de edades. Así de claro, sin ambigüedades ni "doble moral".


Si quieres que sirvamos de altavoz a tus puntos de vista, dudas, quejas o exabruptos, no te cortes y escribe a :

CARTA BLANCA
Game Live
C/ Mestre Nicolau, 23 - Entlo.
08021 Barcelona

o envíanos un e-mail a :
cartablanca@ixo.es



CUPÓN DE RESPUESTA

BASES DEL CONCURSO

• Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de enero e indicar "Concurso Age of Mythology" en una esquina del sobre.

• El sorteo se celebrará el 5 de enero. Puedes consultar los nombres de los ganadores en la sección de noticias Game Live de www.hastajuego.com a partir del 10 de enero o en el número de febrero de la revista.

• Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.

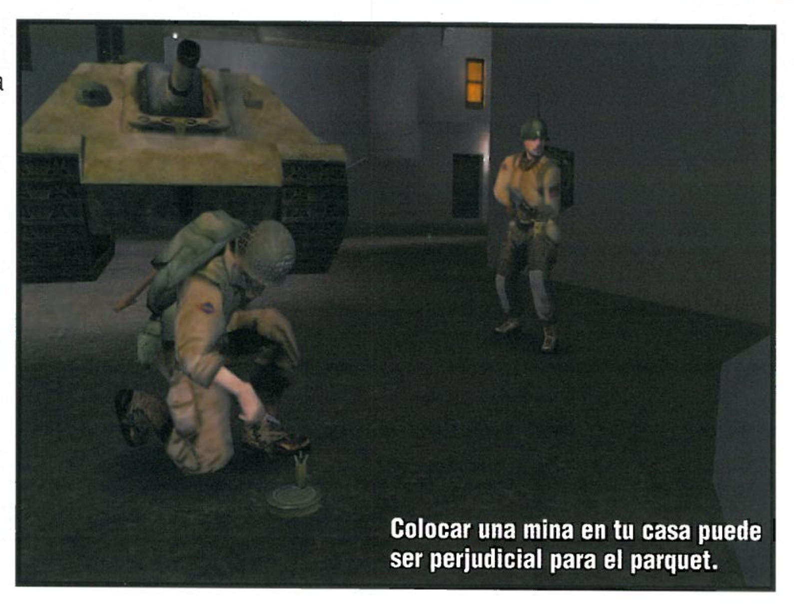
• El premio no es canjeable por dinero.

• La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

EN TERRITORIO AMIGO

Wolfenstein: Enemy Territory potenciará el trabajo en equipo

La expansión del juego de id acaba de ser anunciada oficialmente. Eso ha motivado que salgan a la luz las primeras capturas y unos cuantos detalles más. Sin duda, el aspecto más prometedor será la incorporación de una campaña para un solo jugador en la que controlarás a un pelotón de soldados. De este modo, no sólo tendrás que preocuparte por salvar tu pelo sino también el de tus compañeros. Además, a medida que progreses irás adquiriendo nuevas habilidades y equipo que podrás conservar en las subsiguientes misiones. Evidentemente, por delante tendrás a los nazis y su desmesurada afición por lo oculto.
Pero el apartado multijugador también ofrecerá suculentas novedades. Se incorpora a la salsa el agente secreto, un tipo sibilino con la capacidad de robar uniformes ajenos e infiltrarse entre el enemigo. Además, el ingeniero adquirirá la habilidad de construir desde pontones a puestos avanzados, que proporcionarán una importante ventaja al equipo. Y por si fuera poco, existirá una modalidad de campaña multijugador que encadenará una sucesión de batallas, con lo cual los jugadores pueden ir obteniendo recompensas en forma de habilidades o equipo a lo largo de la misma.



Colocar una mina en tu casa puede ser perjudicial para el parquet.



¡DOROTHY, DOROTHY!

American McGee al asalto de Oz

Confirmando los rumores que planeaban desde hace tiempo, el antiguo director artístico de id Software, American McGee, ha anunciado el desarrollo de American McGee's Oz para PC. Se trata del primer proyecto en el que trabaja el nuevo equipo fundado por McGee, Carbon 6 Entertainment.
Al parecer, la acción del juego tiene lugar antes de la historia relatada en El Mago de Oz cuando el mundo de Oz estaba siendo devastado por una cruenta guerra entre los munchkin, los magos y las brujas. En este idílico entorno, el juego narrará la historia de un humano que es enviado al reino para evitar una batalla que podría acabar con todo. O sea, otra vuelta de tuerca en la línea del anterior juego de McGee, Alice.

LA CALLE ES TUYA

Midnight Club II para compatibles

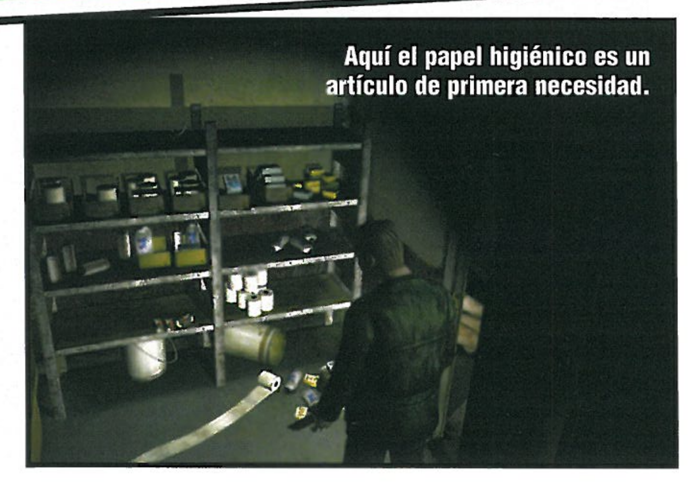
El planteamiento no puede ser más sencillo: conducir a todo trapo por las nocturnas calles de las grandes ciudades. Siguiendo con el filón que destapó el primer Midnight Club para PS2, ahora Rockstar ha decidido trasvasar la segunda entrega también al mundo de los compatibles. Al volante de coches o motos, tocará recorrer las calles de Los Ángeles, Tokio y París tan deprisa y peligrosamente como puedas. De noche, claro. Sin embargo, no porque la luna brille la gente se queda en casa. Habrá menos tráfico pero te encontrarás con más de un camión, furgoneta o dominguero que puede echar al traste tus ansias de velocidad. El juego, desarrollado por Angel Studios, tiene previsto su lanzamiento a mediados del año que viene.





SUSTO O MUERTE

Silent Hill 2 en preparación


Aquí el papel higiénico es un artículo de primera necesidad.


¡Detrás de ti! ¡Detrás de ti! Si es que siempre les pasa lo mismo...

Silent Hill fue un juego de terror y supervivencia creado para PlayStation (la prácticamente extinta cajita gris de Sony) que ya desde un principio cosechó excelentes críticas y despampanantes adjetivos. Ahora por fin llega a los compatibles la segunda entrega de esta minisaga que marcó un terrorífico hito en este tipo de aventuras. La historia arranca cuando James Sunderland recibe una carta de su mujer, lo cual no resultaría muy aterrador si no fuera porque la mujer en cuestión ya hace tres años que es fiambre. La siniestra carta de ultratumba le emplaza a dirigirse a Silent Hill, todo un baúl de recuerdos para la ex pareja. Y allá se dirige nuestro héroe, dispuesto a desentrañar si realmente su querida esposa sigue vivita y coleando o bien si se trata de una broma para un programa de cámaras ocultas.

Esta edición para PC, como era de prever, aportará varias mejoras a la versión de PS2, como la opción de aplicar una resolución de 1.600 x 1.200 o la no menos importante posibilidad de grabar la partida en cualquier momento. Por desgracia, Konami todavía no tiene fijada la fecha de lanzamiento de Silent Hill 2 (ni de Metal Gear Solid: Substance o Shadow of Memories, para el caso) en nuestras tierras. De todos modos, no cuentes con ninguno de ellos antes de marzo.

¿CIBERADIÓS?

Nuevo ataque contra los cibercafés



La eterna campaña contra los cibercafés sigue ahora en Madrid. Por lo visto, la Dirección General de Ordenación y Gestión del Juego de esa comunidad ha preparado un decreto que pretende equiparar este tipo de locales con las salas de juego. De este modo, se impondrían unas condiciones técnicas y económicas que difícilmente podrían cumplir, con lo cual muchos de estos locales se verían abocados al cierre.

La batalla entre administración y cibers viene de lejos (el Ministerio del Interior intentó aprobar una ley semejante a principios de año y varias comunidades autónomas la han aplicado ya, con el consiguiente cierre e imposición de multas a varios locales) y parece tener como telón de fondo la falta de una legislación adecuada y las presiones de las propias salas de juegos, que han visto menguar su clientela por el auge de Internet.

ANARQUÍA ORGANIZADA

En desarrollo un nuevo título de estrategia



Los alemanes de Silver Style Entertaintment han presentado Soldiers of Anarchy, su juego de estrategia futurista en tiempo real. Este título se desarrollará en tres entornos claramente diferenciados y con flora y fauna variable que servirán de marco para una historia no lineal. Entre sus futuras características, destaca que cada unidad estará dotada de habilidades específica y que los jugadores dispondrán de un control total de cámara cuando se muevan por los detallados entornos.

REGRESO AL FUTURO

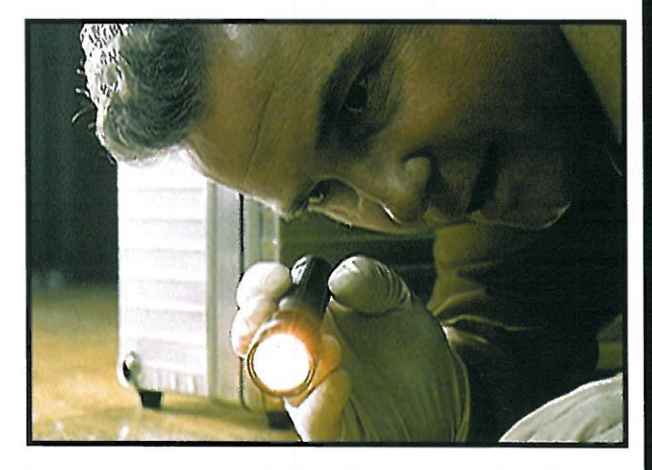
Homeworld 2 vuelve a dar señales de vida



Tras el anuncio de la esperada secuela de Homeworld en marzo del año pasado, el desarrollo de Homeworld 2 ha ido avanzando a trompicones hasta quedar prácticamente relegado al olvido. De hecho, se llegó a rumorear que el juego sería cancelado, en parte debido a las desavenencias entre Sierra y Relic Entertainment. Pero parece que el fénix espacial ha renacido de las cenizas, porque ya existen una serie de imágenes del juego que han sido lanzadas a todos los confines galácticos.
Eso sí, los detalles sobre el juego siguen escaseando. Sí ha trascendido que sólo habrá una raza jugable en la campaña, aunque el multijugador contará con dos razas. De momento, los chicos de Relic siguen con su secretismo, así que tendrás que conformarte con alegrar la vista aquí y confiar en que puedas tener en tus manos esta esperada promesa futurista dentro de unos meses.



Con imágenes como ésta, el espectáculo de luz y de color parece asegurado.



UBI + CBS = CSI

Ubi Soft desarrollará los juegos de CSI

Los intrépidos y audaces criminólogos de Crime Scene Investigation, la serie que emite Tele 5, serán trasladados al universo pixelado de la mano de Ubi Soft. Gracias al acuerdo que la distribuidora ha alcanzado con la cadena de televisión estadounidense CBS, los investigadores se pasarán al PC a mediados del año próximo.
CSI recrea las andanzas de un grupo de criminólogos a cual más listo que se pasean por Las Vegas con sus gadgetolupas y gadgetoposes para desvelar todo crimen que se les plante. La serie está cosechando un gran éxito en todo el mundo y, de hecho, están a punto de estrenarse unas "series paralelas" que situarán a diferentes equipos de CSI en distintas ciudades.

ATRACÓN DE ROL

Burut prepara un RPG fantástico

Sobredosis numérica es lo que GoldenLand promete. Para empezar, una duración agotadora; nada menos que entre 100 y 120 horas de juego. Además, 200 localizaciones distintas y 500 comportamientos diferenciados de la IA. Y por si fuera poco, para empachar a la perdiz se han diseñado más de 1.000 personajes distintos y 2.000 clases de objetos, amén de los ilimitados objetos que te apetezca diseñar.
Con todo, más allá de las exageradas cifras, lo más prometedor del juego parece ser su verdadera falta de linealidad, que esta vez se reflejará en que interactuarás de forma distinta con los personajes no jugadores en función de su estado de ánimo. Además, el combate se aleja del cliqueante ratón y se basa en un sistema por turnos.

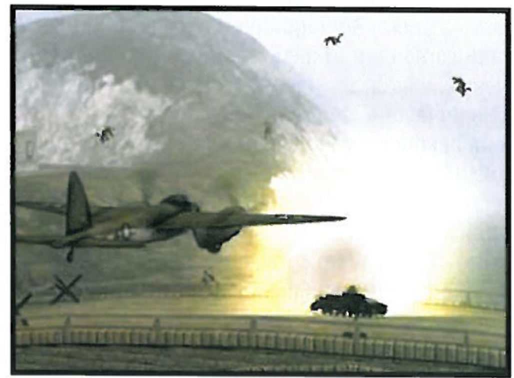




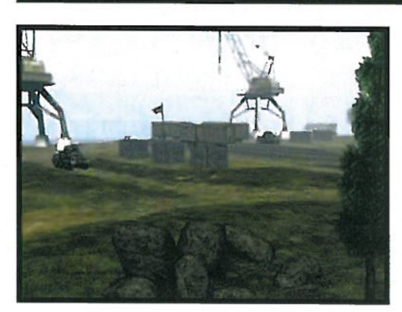
TODOS LOS CAMINOS LLEVAN A ROMA

Ampliación para Battlefield 1942





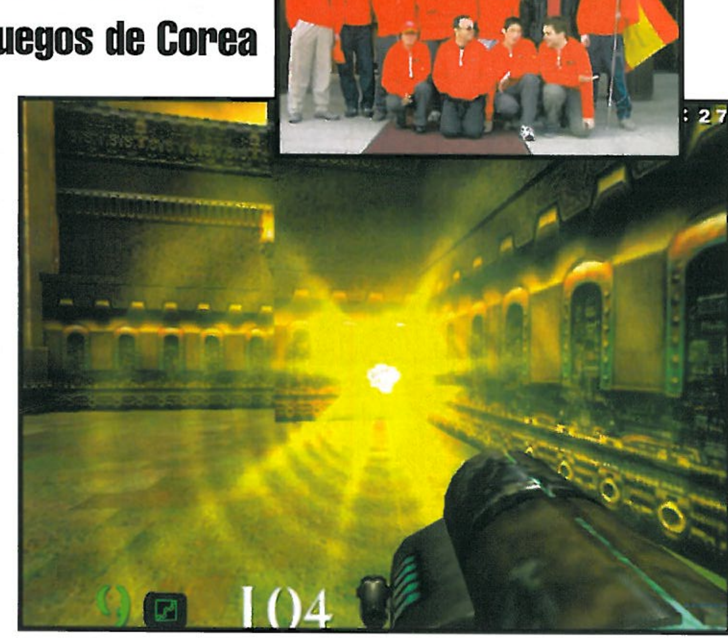




Sin apenas tiempo para descansar, los soldaditos de Battlefield 1942 van a tener muy pronto nuevos motivos para pelearse. Electronic Arts anunció el pasado mes de noviembre el desarrollo de una expansión para Battlefield 1942. Esta ampliación, que aparecerá a principios de 2003, lleva el explícito título de The Road to Rome. O sea, que ha llegado el momento de hartarse de spaghetti con salsa de sangre. Por ello, los seis escenarios que incorpora la ampliación están situados todos en la Bota del Mediterráneo, e incluyen batallas tan famosas como el desembarco aliado en Anzio o el asalto a la abadía de Monte Cassino.
Sin embargo, el énfasis vuelve a estar puesto en los vehículos, y para ello se han añadido ocho cacharros nuevos, entre los que se cuentan los aviones BF-110 alemán o el Mosquito británico. Además, se añaden varias armas más, como un rifle lanzagranadas, y se suman al cotarro las tropas italianas y francesas. De hecho, el cotarro va a ser de escándalo, porque la ampliación permitirá llegar a duplicar el número de jugadores que participen en una batalla: hasta 64 (a diferencia de los 30 que soportaba la versión original).

CIBERCAMPEONES

El equipo español destaca en los ciberjuegos de Corea



Los World Cybergames, el equivalente en red de las Olimpiadas, celebraron su segunda edición el pasado 3 de noviembre en la ciudad coreana de Daejeon. En esta edición participaron más de 600 ciberatletas de 45 países. Y la verdad es que el equipo español, compuesto por 12 miembros, tuvo una actuación de lo más destacada.
Los representantes patrios consiguieron dos medallas de plata, lo cual les situó sextos en el medallero global, por encima de supuestas potencias como EE.UU. o Canadá. El tirador más destacado fue, sin duda, Álvaro Romero "Akiles", quien se alzó con la segunda plaza en el torneo individual de Quake III Arena y consiguió otra medalla junto a José Corral "Logan" en la competición por equipos.
Pero tampoco te emociones mucho: a pesar de que algunos ya han aprovechado para lavar la afrenta cometida en no se qué Mundial de fútbol, lo cierto es que los primeros clasificados en el medallero fueron, precisamente, los coreanos. Rusos y alemanes ocuparon el segundo y tercer puesto, respectivamente.



ARVIRAGO ARRANCA

Gonzo Suárez presenta su nuevo proyecto en Art Futura


Lord of the Creatures es el título del primer proyecto de Arvirago.

Gonzalo Suárez y Jon Beltrán aprovecharon las jornadas de arte digital Art Futura para presentar en sociedad su nuevo estudio, Arvirago Entertainment. El primer proyecto de esta recién creada compañía va a titularse Lord of the Creatures y será un juego de estrategia en tiempo real. Sus responsables exhibieron un vídeo del mismo en el que podía apreciarse que incluirá animaciones de excelente factura, sombras de un alto grado de realidad y luz dinámica que se adaptará perfectamente al entorno y los personajes. Aunque el proyecto sigue en estado muy embrionario, Suárez y Beltrán lo presentaron para ilustrar su tesis de que el entretenimiento digital ha acortado distancia con respecto al cine en los últimos años.
Suárez fue uno de los invitados a la mesa redonda organizada por Art Futura en que se analizó de forma larga y tendida el papel de desarrolladores, editores, distribuidores e incluso usuarios en el desarrollo de la industria de los videojuegos. Según comentó el célebre diseñador, "el futuro pasa porque las compañías de desarrollo funcionen de manera mucho más profesional y saquen mayor partido en sus proyectos a las tecnologías disponibles en la actualidad". En su opinión, el objetivo de empresas como Arvirago debe consistir en que los juegos alcancen un estatus semejante al del cine, que hace compatibles entretenimiento e inquietudes artísticas.
El precio de los juegos también fue abordado por Suárez, máximo responsable de proyectos como las dos entregas editadas de la saga Commandos. En su opinión, las novedades son caras, pero ello es debido a que existe una fuerte demanda y a los altos costes de producción. Según Suárez, "los precios están justificados si tenemos en cuenta la cantidad de horas de diversión que ofrece un juego actual".


El juego presentará criaturas de fantasía con cuidadas animaciones y todo tipo de efectos.

TURISMO MUTANTE

S.T.A.L.K.E.R. nos hará visitar Chernobyl



De paseo por Ucrania tras un desastre nuclear.

GSC Game World nos va a llevar de vuelta al futuro con S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost. En este juego de acción frenética y ciber, viajaremos a la Ucrania del 2026, territorio devastado por las consecuencias de un segundo desastre nuclear en la planta de Chernobyl. Las espantosas mutaciones y devastadoras amenazas estarán en el orden del día.
El juego consistirá en un recorrido exhaustivo por los 20 kilómetros cuadrados que constituyen el área sometida a radiación, la Zona. A medida que avancemos, se irán desbloqueando partes del escenario, con lo que el juego será de desarrollo continuo, sin niveles ni pausas de ningún tipo.



EMPIRE EARTH™

EDICIÓN ESPECIAL

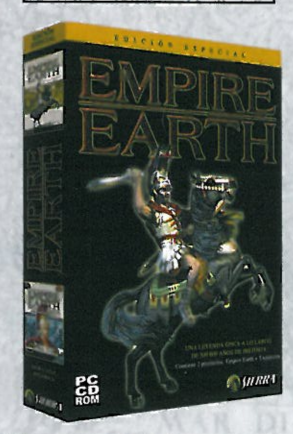
UNA LEYENDA ÉPICA
A LO LARGO DE 500 000 AÑOS DE HISTORIA



DOMINA EL ARTE DE LA CONQUISTA EN LA TIERRA Y EN EL ESPACIO.

Crea, construye y dirige una Civilización a lo largo de 500 000 años de historia, desde el descubrimiento del fuego hasta el futuro.

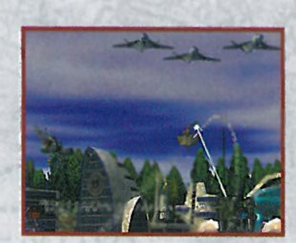
Totalmente en Español











Empire Earth™: 1 millón de unidades vendidas en todo el mundo.	Empire Earth™: premio CD de Oro 2002, otorgado por ADESE.

Incluye 2 juegos:
Empire Earth™+
Empire Earth™ Expansión: the Art of Conquest

A la venta el 15 de noviembre
PVP recomendado: 59,99 €





STAINLESS STEEL STUDIOS





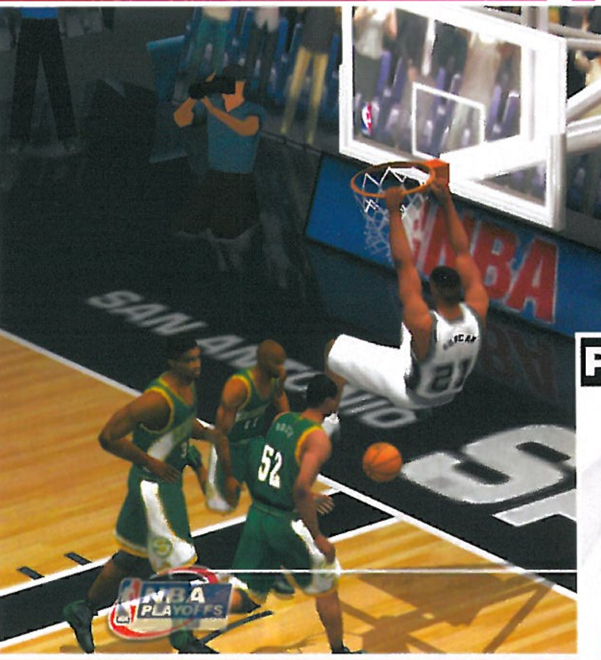


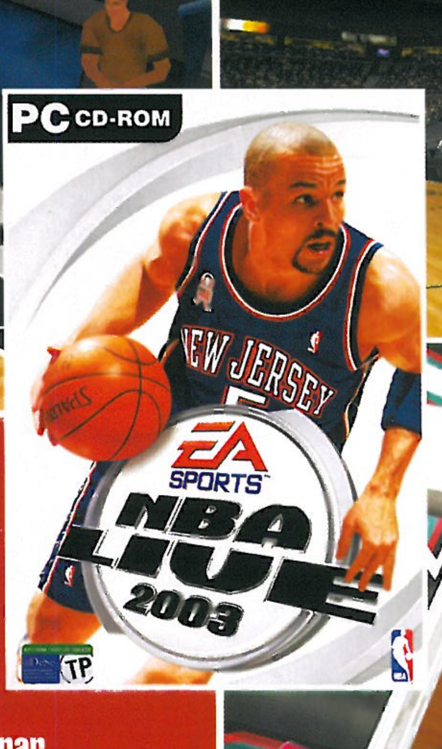
PC CD-ROM

Si ya tienes Empire Earth, la expansión también se vende por separado.

VIVENDI UNIVERSAL GAMES - Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034 Madrid - Tel: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30 - www.vup-interactive.es

CONCURSO
NBA LIVE 2003





¿Verdad que te mueres de ganas de liderar la revancha de los superlativos Sacramento Kings sobre Los Angeles Lakers? ¿O de dirigir la plantilla más espectacular de la NBA, los Dallas Mavericks? Pues empieza por rellenar nuestro cupón de respuesta y tal vez ganes una de las 20 copias del simulador de baloncesto a la americana más espectacular jamás editado, *NBA Live 2003*.





CUPÓN DE RESPUESTA

¿En qué equipo de la NBA juega esta temporada Michael Jordan?

☐ Chicago Bulls ☐ Washington Wizards ☐ Game Live Pirates

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: .... C.P.: ....

PROVINCIA: .... TELÉFONO: ....

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:

GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ MESTRE NICOLAU, 23 – ENTLO.
08021 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO

- Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de enero e indicar "Concurso NBA Live 2003" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 5 de enero. Puedes consultar los nombres de los ganadores en la sección de noticias Game Live de www.hastajuego.com a partir del 10 de enero o en el número de febrero de la revista.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la



DOS NUEVOS INVIERNOS

El universo de Neverwinter Nights se amplía por partida doble





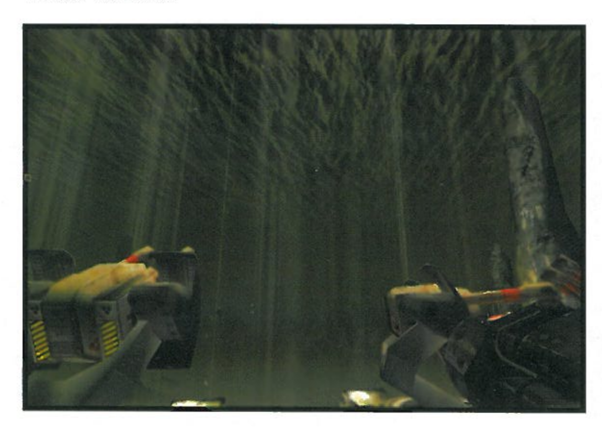
La apoteosis del rol crece, se expande y triunfa.

BioWare desarrollará en solitario el segundo lote de expansión de su exitoso juego de rol Neverwinter Nights. El objetivo de esta ampliación, que todavía no tiene nombre, es explotar al máximo las amplias posibilidades que ofrece la tercera edición de reglas de Dungeon & Dragon y ampliar las opciones de juego on line. El anuncio de esta segunda expansión resulta sorprendente, porque se produce muy poco después de que fuese anunciada la primera, The Shadows of Undrentide, un ambicioso añadido en el que BioWare va a colaborar estrechamente con Flood Gate Entertaintment, estudio en el que trabajan varios antiguos miembros de Looking Glass.

AGUA VOLUMÉTRICA

La secuela de Aquanox estrena motor 3D

Massive Developement ya trabaja en la secuela de Aquanox, juego de acción submarina de reciente aparición. JoWood, compañía propietaria de los derechos de edición del juego, acaba de confirmar la noticia y ha adelantado jugosos detalles sobre el motor 3D que va a utilizar el juego. Tal vez lo más espectacular será que disfrutaremos de horizontes marinos casi ilimitados y niebla volumétrica en que podremos escondernos tanto nosotros como los enemigos al acecho. Las explosiones se basarán en un sofisticado sistema de partículas que les dará un alto nivel de detalle. El juego estará disponible en los primeros meses de 2003.



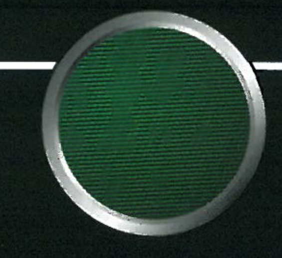
GANADORES DEL CONCURSO THE THING

Javier Carrascosa Garrido, Logroño (La Rioja) - Jordi Hernández Hernández, Barcelona - Juan José Sandoval Toro, Cartagena (Murcia) - José B. Fariñas Pociña, Sada (A Coruña) Chema Campos Gómez, Monzón (Huesca) - David Sordo Castelló, Bilbao (Vizcaya) - Jose Antonio Jiménez Rodríguez, Málaga - Lermit Fernández Gónzalez, Verin (Ourense) - Luis García Barcos, Sos del Rey Católico (Zaragoza) - Pablo Barez García, Santander (Cantabria) - Miguel Ángel Mahía García, Madrid - Nazaret Palacios Aguilera, Jaén - Unai Alonso San Marcelo, San Sebastián (Guipúzcoa) - Alberto Barriuso Gallo, Burgos - Sebastià Esquerra Castellet, Comarruga (Tarragona)

GANADORES DEL CONCURSO KOHAN: BATTLES OF AHRIMAN

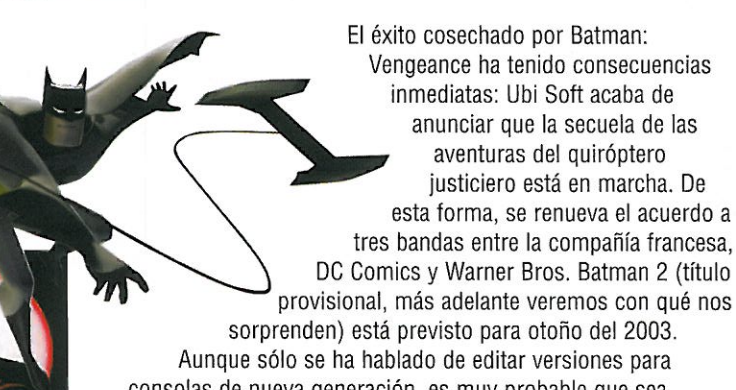
Aleix Amill Cisneros, Vilanova i la Geltrú (Barcelona) - Mikel Alias Urra, Rentería (Guipúzcoa) - Walter Juan Pairó, Banyoles (Girona) - Joaquín López Dau, Sta. Eugenia (Madrid) - Arturo Ereni Farré, Torrevieja (Alicante) - Luis García Ordás, Villibañe (León) - Alejandro Luis Sánchez, Sevilla - Miguel Puente Seijas, Cospeito (Lugo) - Luis Miguel Gomes Díaz, Villablino (León) Jaume Figueras Castelló, Tàrrega (Lleida) - Nicolás Rodriguez Liébana, Torremolinos (Málaga) - Antonio Valencia Arribas, Granada - Iván Albo Basurto, Burgos - Ángel Rodríguez Candelario, Pamplona (Navarra) - Pedro Pablo Romero Carpintero, Madrid - Cristian Mas Gil, Valencia - Fco. Javier Ramírez Martínez - Jerez de la Frontera (Cádiz) - Salvador Valverde Fernández, Málaga - Miguel Ángel Rodríguez Romero, El Robledo (Ciudad Real) - Antonio Jiménez Blanco, Villanueva de la Serena (Badajoz)





MURCIÉLAGO VA

Batman ya tiene nueva cita con el PC



El éxito cosechado por Batman: Vengeance ha tenido consecuencias inmediatas: Ubi Soft acaba de anunciar que la secuela de las aventuras del quiróptero justiciero está en marcha. De esta forma, se renueva el acuerdo a tres bandas entre la compañía francesa, DC Comics y Warner Bros. Batman 2 (título provisional, más adelante veremos con qué nos sorprenden) está previsto para otoño del 2003. Aunque sólo se ha hablado de editar versiones para consolas de nueva generación, es muy probable que sea convertido a PC, plataforma en la que su antecesor tuvo muy buena acogida. Volverá a tratarse de un arcade de acción sin excesivas pretensiones, aunque Ubi Soft ha prometido potenciar sus principales aspectos técnicos para convertirlo en una espectacular experiencia, a la altura del prestigio del sombrío justiciero del antifaz. En ella, podrás enfrentarte a los principales villanos que pueblan la siniestra ciudad de Gotham City.

LOVECRAFT DA MIEDO

Call of Chtulhu aterrizará en las tiendas en seis meses

En poco más de medio año (crucemos los dedos) disfrutaremos del mil veces anunciado y otras mil pospuesto Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth. Y no sólo eso, en cuanto acabe, Headfirst se pondrá a trabajar en la secuela, Beyond the Mountains of Madness. Esta adaptación a PC de los relatos del escritor norteamericano H.P. Lovecraft será una aventura de terror y supervivencia al estilo Resident Evil, aunque incorporará algunos (pocos) elementos de rol. Además, servirá de base a una película de terror de cuya dirección va a hacerse cargo el mexicano Guillermo del Toro.



Así de oscura será la pesadilla mística de Headfirst.



A LA CARRERA

FALANGES MÁGICAS



Alex Nikitin, jugador profesional de juegos como Quake III y Unreal Tournament, aseguró sus dedos antes de viajar a Corea para participar en los World Ciber Games. El jugador británico dijo que había contratado la póliza porque él vive de esto y no puede correr riesgos.

DURO CORRECTIVO



El programa comercial de ajedrez Chessmaster 9000 acaba de darle un repaso a Larry Christiansen, campeón de Estados Unidos y Gran Maestro Internacional. Por 2,5 a 1,5 se impuso la bestia digital al ser humano en un encuentro de exhibición auspiciado por el prestigioso Internet Chess Club.

SPLINTER EN VENTA



¿Quieres comprar espacios publicitarios en Splinter Cell, juego de acción y sigilo en 3D de inminente aparición? Pues tal vez ya no puedas hacerlo, porque una empresa de productos digitales y otra de refrescos se te han adelantado. Splinter Cell sigue así con las campañas de publicidad directa en juegos.

ESPERA Y VERÁS



Ármate de paciencia, porque Delta Force: Black Hawk Down no se editará hasta entrado el próximo año. El juego de Novalogic basado en la pelicula Black Hawk Derribado lleva meses prácticamente acabado, pero sus autores prefieren esperar para "pulir algunos detalles".

HITMAN SACRÍLEGO

La comunidad sikh la ha tomado con Hitman 2: Silent Assassin. Los seguidores de esta religión nacida en la región hindú de Punjab y extendida por medio mundo piden que el juego, en el que aparece una misión basada en el ataque a un templo sikh, sea retirado de circulación lo antes posible.



LEYENDA DIFERIDA



Otro título que va a hacerse esperar es Unreal II: The Awakening. La secuela del clásico de acción de Legend Entertaintment necesita un pequeño repaso y no estará disponible antes de enero. Aunque el 90% de los niveles ya ha sido completado, sus desarrolladores necesitan algo más de tiempo.

TRE-MEN-DO



Konami ya ha anunciado la distribución en Europa de uno de los juegos que arrasan en Japón. Se trata de *Yu-Gi-Oh*, un juego de cartas coleccionables e intercambiables basado en el cómic manga del mismo título y que ha conseguido que se vendan más de 3.000 millones de cartas en su país de origen.

JUEGOS DIESEL

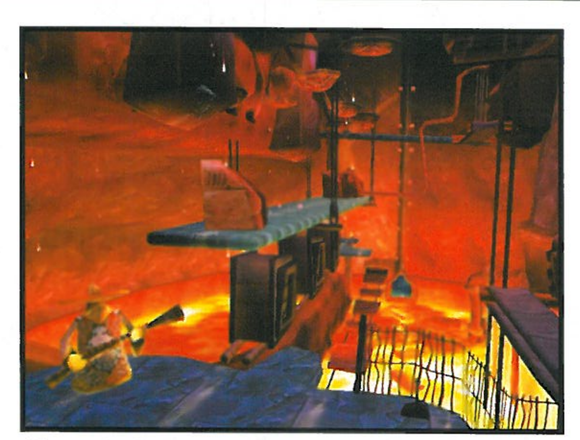
El actor de cine Vin Diesel ya tiene su propia compañía de desarrollo de juegos. Se llamará Tigon, y es probable que se centre en adaptaciones de las películas de acción protagonizadas por Diesel. Pese a todo, su juego de debut se titulará Perrone y será un simulador criminal estilo Mafia.

A GOLPE DE OREJA

El tercer Rayman ya está en camino

En la tercera versión de las aventuras virtuales del orejudo Rayman, que se editarán el año que viene, asistiremos a un giro imprevisto de los acontecimientos. Los lums, criaturas portadoras de energía positiva, se transformarán en lums oscuros como consecuencia de un extraño fenómeno que deberás investigar. Eso supone que las minúsculas bolitas de energía van a convertirse en tus peores enemigos y formar un terrible ejército al que te enfrentarás a plataformazo libre.

Rayman 3: Hoodlum Havoc no sólo ofrecerá un nuevo argumento. También puedes contar con cinco súper poderes inéditos, nuevos movimientos, 20 enemigos, 10 inmensos mundos con un total de 44 niveles, animaciones faciales mucho más detalladas... Entre las novedades que causarán furor, destaca la perspectiva en primera persona que podrás utilizar para lanzar el puño de tu personaje.



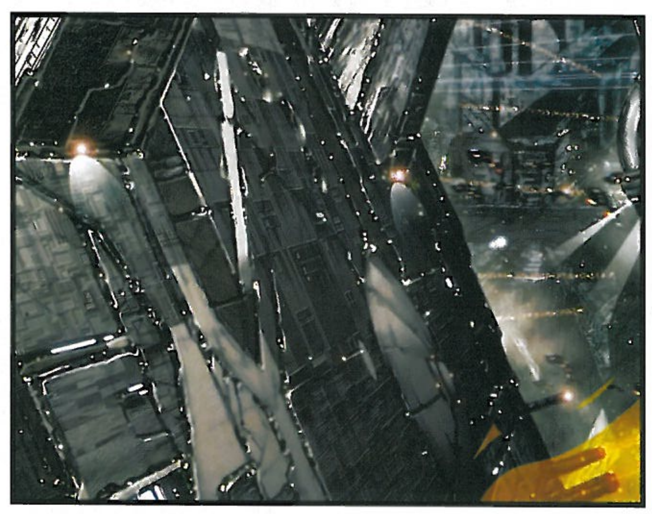
El mundo de Rayman gana en detalles y colorido sin perder simpatía.



NUEVA COMPAÑÍA ESPAÑOLA

Mercury publica imágenes de su primer proyecto

Los recién fundados estudios de desarrollo Mercury Steam, con sede en Madrid, ya tienen página web corporativa. En ella (www.mercurysteam.com) encontrarás bocetos de su primer proyecto, un arcade de acción en clave de humor que todavía no tiene título ni fecha aproximada de salida al mercado. Enric Álvarez, diseñador jefe de los estudios, ha dicho que "nuestra compañía nació hace unos meses con el objetivo de convertirse en una referencia internacional sólida en el desarrollo de juegos de PC y consolas de nueva generación".



Bocetos y promesas de humor y acción a raudales. Eso es todo... por ahora.


¡¡ PREPÁRATE, ORGULLO DE LA ABUELA !!
ESTE ES EL JUEGO PARA
LA OVEJA NEGRA DE LA FAMILIA
Spellbound
www.robinhood-game.com
Dpi Comunicación.



DOOM III

Historia de una indiscreción

Fue la guerra. **Foto va, foto viene.** Rumores, teorías, comentarios. Ardía Internet. De la noche a la mañana, una versión ilegal del esperadísimo *Doom III* **circulaba por la red de redes.** ¿Cómo una compañía como id Software no pudo evitar que algo así sucediese? A continuación, te ofrecemos un detallado **repaso a la historia del juego apócrifo** que llegó, vio y venció.

Por X. Pita y G. Masnou

31 de octubre de 2002. Noche de Halloween. Estados Unidos preparaba sus disfraces cuando John Carmack recibió la fatídica llamada: el juego más esperado del momento, Doom III circulaba por Internet. O al menos una parte de él.

Comenzaron a sucederse los rumores. Internet, o más bien esa pequeña parcela en la que cambian impresiones jugadores de todo el planeta, estaba convulsionado. Pocas veces se ha visto tal movimiento en foros y páginas web. Surgían noticias contradictorias, verdades a medias nunca confirmadas. Una demo, una beta, una versión alfa. En cualquier caso, todo apuntaba a que se trataba de una filtración, algo con lo que nadie contaba.



EL PELIGRO DE LA BANDA ANCHA

La bajada de precios en los accesos a Internet con conexiones de banda ancha se ha convertido en un arma de doble filo. La industria del videojuego se ha visto tan beneficiada como perjudicada por la avalancha de usuarios que navegan a velocidades de lujo. Ahora hay muchos más posibles clientes para productos como los universos on line, pero también es cierto que algunos programas han facilitado la piratería de videojuegos. En ese sentido, podría decirse que Doom III se acaba de convertir en la más ilustre víctima de la banda ancha.

Tras los primeros momentos de incertidumbre, la noticia acabó por confirmarse. Circulaba por la Red una versión alfa de desarrollo del juego con fecha del 23 de julio y distribuida sin el consentimiento de los diseñadores. Se trataba de un archivo comprimido de unos 380 MB en el que se incluían tres niveles que debían ser cargados a mano por el usuario. En realidad, la filtración había puesto en poder del público el material mostrado en septiembre en Los Ángeles, durante la última E3.

Las palabras de John Carmack no se hicieron esperar. Usando los foros de Slashdot, una web norteamericana de discusión que suele frecuentar gente de la industria, el diseñador declaraba: "esto es muy grave, y afectará directamente a nuestras futuras relaciones con algunas compañías". Pero el daño estaba hecho.

En sólo dos días, el archivo pasó de ser una rareza a convertirse en el objeto más preciado y compartido de la Red. Una simple orden de búsqueda en cualquier programa de P2P arrojaba resultados inmediatos. Los internautas comenzaron a intercambiar impresiones y capturas de pantallas en sus páginas y en los foros de opinión. Pero las capturas de pantalla eran borradas segundos después de ser colgadas. Y es que Activision, compañía que editará el juego, invitaba a los responsables de las páginas que alojasen pantallazos de la alfa a retirarlos inmediatamente. Por su parte, id Software, la compañía de Carmack, declaraba que denunciaría a toda web que ofreciese enlaces a la descarga.

Pero los intentos por minimizar los daños de la filtración fueron en vano. Que el archivo careciese de un instalador al uso no supuso mayor problema a la hora de ejecutarlo. Por si fuera poco, el código usado en el juego se basaba en los comandos utilizados en Quake III, con lo que la manipulación de los parámetros de la versión alfa estaba al alcance de cualquier jugador mínimamente familiarizado con otros productos de id.

CON LAS MANOS EN LA MASA

Incluso antes de la filtración, Doom III podía presumir de ser uno de los juegos más esperados de la historia. La saga creada por John Carmack es una de aquellas franquicias sinónimo de éxito seguro. Se calcula que los anteriores juegos generaron un beneficio total de unos 59 millones de euros. El número de copias vendidas supera los dos millones, cifra que hoy en día, con juegos como GTA3, tal vez ya no resulte tan asombrosa, pero que en su día era del todo astronómica.



En id se han esmerado para que las criaturas tengan un aspecto terrorífico.

Sumémosle a eso la excelente impresión que ha causado esta tercera entrega de Doom entre los medios de comunicación de todo el mundo. Quien más y quien menos habla de un juego que dejará en ridículo a cualquier otro título de última generación: gráficos fotorrealistas que permitirán que el jugador se enfrente a monstruos creados con seis capas de texturas, con piel, huesos y entrañas; sonido inteligente adaptado por el motor del juego para controlar la reverberación y adaptarlo a la superficie; banda sonora compuesta por el líder de la banda de rock industrial Nine Inch Nails, Trent Reznor...

El alfa del juego era una bomba de relojería. Una vez más, id debía resignarse a asistir a un nuevo capítulo de una ya vieja historia. No es la primera vez que esta compañía de desarrollo es víctima de una filtración ilegal de sus juegos. Idéntica suerte había corrido años atrás una versión beta de Quake III.

¿Pero qué era lo que ofrecía la controvertida alfa de Doom III? Una pequeña presentación no interactiva y tres niveles en un estado primitivo de desarrollo. Doom III se presentaba en sociedad usando la puerta de atrás, sí, pero permitía así comprobar que todo lo prometido por Carmack y compañía estaba tomando forma. "Haremos un juego con enemigos tontos y un apartado gráfico asombroso", habían declarado desde id.

Y tanto. Quienes han probado el alfa destacan que el juego produce desde el principio la intensa sensación de estar ante "algo nuevo". Y es que el salto dado entre Quake III y Unreal Tournament 2003, por ejemplo, no fue tan grande como para hablar de punto y aparte, si acaso de evolución. Pero Doom III parece prometer, más que evolución, revolución.

Que el juego, por estar todavía poco optimizado, pidiese unos requisitos técnicos muy elevados no fue obstáculo para que cientos de personas lo ejecutasen de forma ilegal en sus ordenadores y pasearan por tres escenarios repletos de criaturas delirantes. No sólo el trabajo de programación ofrecía un altísimo nivel, también las tareas del diseñador de mapas y de modelos. No faltaban monstruos rescatados de anteriores ediciones del juego pero remodelados con técnicas modernas que acercan, cada día más, el entretenimiento electrónico a la experiencia multimedia.

La física de objetos o la iluminación han sido dos de los aspectos, por estar el sonido apenas implementado, que más dieron que hablar. En la copia filtrada, las cajas de cartón podían moverse al son de los disparos y los cuerpos de los enemigos caídos en el suelo se desplazaban escaleras abajo impulsados por el plomo de las armas.

Ni las palabras de reprobación de id ni el pésimo rendimiento o los problemas de incompatibilidades con numerosos equipos frenaron las tareas del usuario anónimo afanado en exprimir al máximo las posibilidades de esta temprana versión. Por extraño que parezca, un día después de que el archivo ya fuese descargado en miles de ordenadores, aparecía en Internet un "parche" que solucionaba relativamente los problemas de fluidez del juego. Se trataba de un ejecutable manipulado que debía ser cambiado por el "original".

UN ALFA DEL 23 DE JULIO Y DISTRIBUIDA SIN CONSENTIMIENTO DE LOS DISEÑADORES FUE COLGADA EN INTERNET

DOOM III, ¿LA PELÍCULA?

Como ya informábamos en el número anterior, la todopoderosa Warner Bros se encuentra en el tramo final de las negociaciones con id Software para obtener los derechos de adaptación cinematográfica del inminente *Doom III*. De confirmarse, el film retomaría el originalísimo hilo argumental del juego, la historia de un soldado que se ve envuelto en un marrón de proporciones colosales y que tiene que ver con una base perdida en el limbo, un terrible accidente científico y criaturas infernales.

BUSCANDO CULPABLES

El mundo parecía dividirse en dos partes. Los que jugaban y opinaban y los que buscaban a los responsables de la filtración. Mientras decenas de usuarios se dedicaban a darse un paseo por los escenarios de Doom III, id comenzaba una serie de investigaciones cuyo objetivo final era la búsqueda del culpable.

Según los diseñadores, las copias se encontraban señaladas con marcas de agua. Eso estrechaba el círculo, pero como en casi toda esta historia, los rumores generaban más rumores y estos, a su vez, falsas alarmas. Los indicios parecían apuntar directa-



Habrá enemigos nuevos y otros rescatados de anteriores partes de la saga.

Predominarán los espacios agobiantes, sucios e impregnados de sangre.



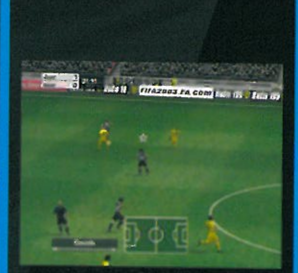
LIBRES DIRECTOS 2003

Una jugada a balón parado no es una jugada perdida. El nuevo sistema dinámico de faltas te da el control total. Puedes lanzar y superar la barrera, tirar entre tus propios jugadores o pegarle como Roberto Carlos: todo potencia y un efecto "envenenado".



CONTROL "FREESTYLE" 2003

El estilo libre "Freestyle" de EA SPORTS es un modo completamente nuevo de control del balón. El uso del mando analógico derecho te permite movimientos especiales para jugadores especiales. El tipo de movimientos que pone en ridículo a los defensas. El tipo de movimientos que marca las diferencias entre jugadores. Es tu turno Roberto Carlos.



PASES 2003

Nuevo sistema y tácticas de juego en equipo. Romper las defensas contrarias requiere más precisión y rapidez en los pases. Observa a Edgar Davids para más detalles.



FÍSICA DEL BALÓN 2003

Malos remates de cabeza, disparos a la grada, pases al contrario – todo esto lo vas a hacer si no eres suficientemente hábil. Una nueva física del balón significa que la pelota no hará todo el trabajo por ti. Reaccionará igual que los balones que recupera Davids, los que roba Giggs y los que Roberto Carlos revienta contra las barreras. Todo esto beneficiará a los jugadores mejor preparados.



REGATES 2003

Tu habilidad con el esférico te permitirá llegar a la cima. El balón no está pegado a tu pie, eres tú quien debe pegarse a él, Ryan Giggs lo hace. Y tú, ¿serás capaz?.

CONTROLA EL BALÓN Y CONTROLARÁS EL JUEGO

FIFA FOOTBALL 2003 tiene un motor de IA completamente nuevo. Esto cambia fundamentalmente tu forma de jugar. El balón se comporta como un "balón". Vas a tener que entrenar mucho.

Salta al campo. Toma el control. Sé el Número 12.



www.fifa2003.ea.com









Official FIFA Licensed Product. © 1977 FIFA™

Somos el deporte

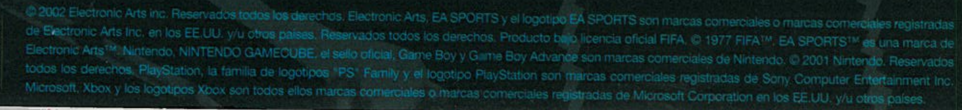


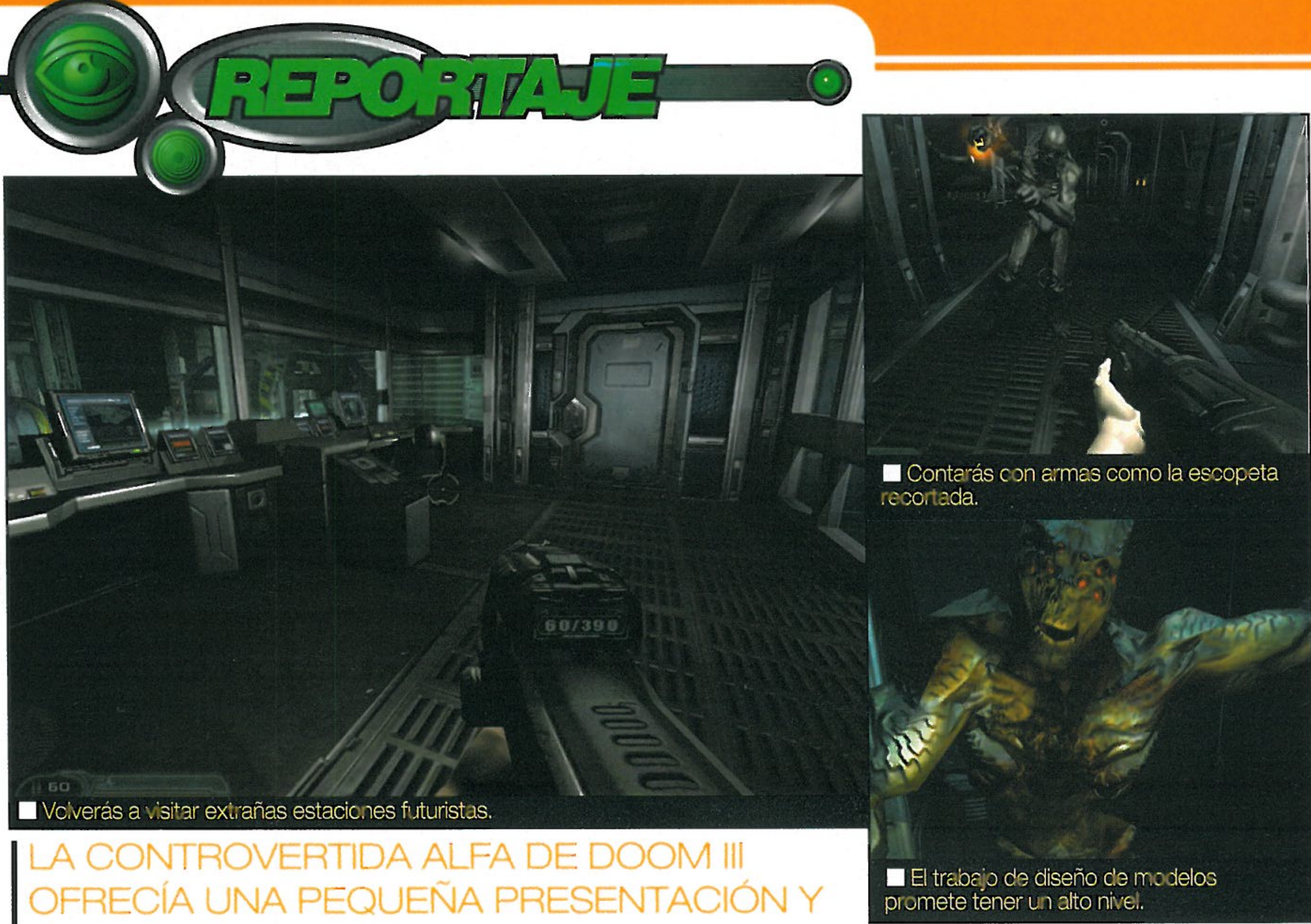












Volverás a visitar extrañas estaciones futuristas.

Contarás con armas como la escopeta recortada.

El trabajo de diseño de modelos promete tener un alto nivel.

LA CONTROVERTIDA ALFA DE DOOM III OFRECÍA UNA PEQUEÑA PRESENTACIÓN Y TRES NIVELES EN UN ESTADO PRIMITIVO DE DESARROLLO

mente a ATI, empresa fabricante de tarjetas gráficas en estrecha colaboración con id, o por lo menos a uno de sus empleados. Las razones eran sencillas. Sólo los propios desarrolladores y los fabricantes contaban con una copia del material presentado en Los Angeles. De todos es sabido que John Carmack siempre desarrolla sus juegos en colaboración con alguna marca de aceleradoras gráficas, sin duda para conseguir que la evolución del hardware vaya en consonancia a la del software.

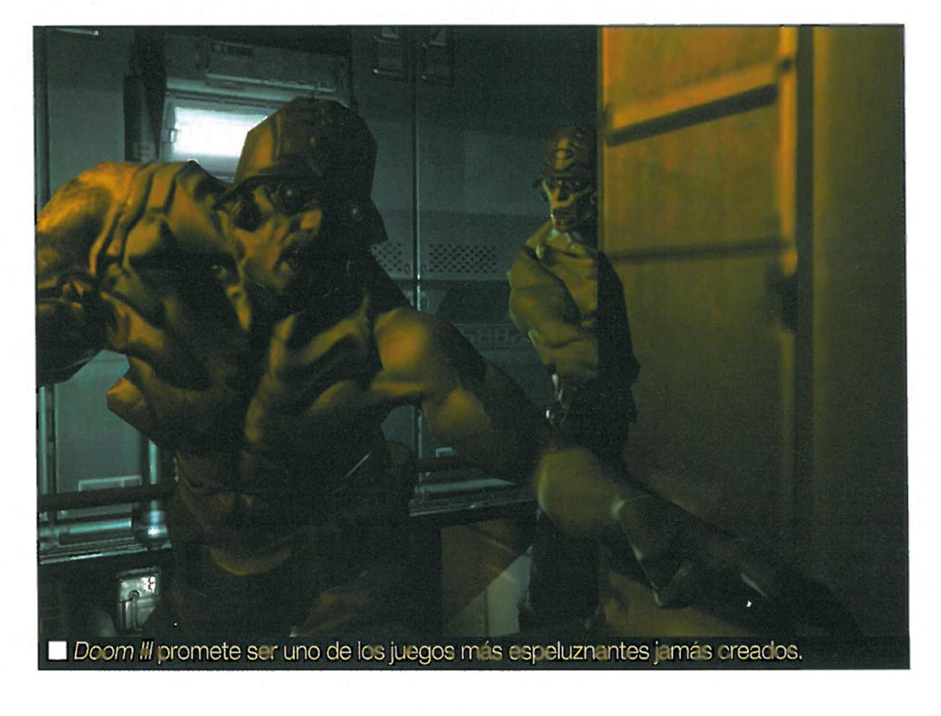
Con todo, la falta de confirmación oficial por ambas partes volvía a conducirnos hacia el terreno del rumor. La única prueba de que ATI podría estar detrás de la filtración se basaba en un log de IRC (el registro de una intervención en un canal de IRC) publicado en una web francesa. Según esto, Christian Antkow, miembro activo de id, culpaba a ATI del robo y posterior publicación del juego. Evidentemente, la credibilidad que se le pueda dar a un log de IRC es completamente nula. El sobrenombre de Antkow, Xian, es lo suficientemente conocido. Cualquiera podría hacerse pasar por él en la Red.

Pero un día después, The Inquirer revelaba en su web una noticia que confirmaba las sospechas. Según este medio, una fuente anónima salida directamente de id declaraba que ATI había publicado el alfa. Las investigaciones de Carmack y compañía, una vez descubierto el culpable, tomaban un rumbo diferente. Utilizando las páginas de The Inquirer, id pedía ayuda a los lectores para descubrir qué web había alojado por primera vez un enlace al archivo del juego. La lista de sospechosos la encabezaban los foros de Zelaron y la web lownjoo.com.

OSCUROS MOTIVOS

Teorías de la conspiración. La Red se llenó de ellas. ¿Qué posibles intereses podían esconderse tras la filtración del alfa? ¿Era sólo un revés de la mala suerte o un movimiento premeditado? Ideas para todos los gustos. Algunas voces señalaban a la propia id. Otras, las más, a ATI. Lo cierto es que gran parte de las opiniones vertidas en los foros de discusión carecían de una base real.

En realidad, ni id ni ATI salen muy bien paradas con esta situación. Aunque los primeros hayan visto cómo la expectación generada por su juego ha aumentado muchos enteros, el caso es que hacer público un material tan temprano es un riesgo que muy pocas compañías asumen de buen grado. El enfado de Carmack no hay que atribuirlo sólo al ego herido del creador que ve cómo su obra inacabada está siendo juzgada sin piedad. Tengamos en cuenta que sus competidores más directos tienen, gracias al alfa, entradas de primera fila para desmenuzar todos los detalles de su juego.



Doom III promete ser uno de los juegos más espeluznantes jamás creados.


El sonido será gestionado por el motor del juego y cambiará dependiendo de la superficie.

Por su parte, ATI podría conseguir mayor publicidad para sus tarjetas. Recordemos que desde id se ha declarado repetidas veces que la futura gama de tarjetas Radeon serán el componente perfecto para jugar a Doom III con la mayor fluidez. Pero, ¿arriesgaría ATI de forma tan frívola los beneficios que reporta colaborar con una compañía de tanto prestigio y solvencia como id? Casi con toda seguridad, no.

La lógica lleva a pensar que no hay motivos oscuros detrás de la filtración, ni siquiera económicos: los más importantes grupos de crackers (Class, Backlash, Kalisto o Echelon) trabajan sin ánimo de lucro. Probablemente, lo que ha sucedido es que un empleado de ATI con acceso al material no pudo contener sus ansias de compartirlo. Cedió el juego a alguien que después se encargó de distribuirlo. Así de fácil. Así de sencillo. Superado ya el impacto de la noticia, nos quedamos con un par de detalles: el desarrollo de Doom III parece ir viento en popa y John Carmack tomará medidas (no sabemos cuáles) para evitar sustos como el que se llevó la noche de Halloween del año 2002.

EL PERFIL DE UNA COMPAÑÍA

Id Software no se ha convertido en la compañía más grande e influyente de la noche a la mañana. Tras esos 10 años de historia hay un currículo apasionante y extenso que ha dado lugar a los títulos más reconocibles de una época.

SAGA WOLFENSTEIN

WOLFENSTEIN 3D (1992)



Se editó como shareware e inauguró la leyenda de id Software. La mecánica de juego era bastante sencilla, pero de una adictividad extraordinaria. El objetivo consistía en encontrar el camino de salida en cada uno de sus intrincados niveles, eliminar a un montón de nazis y acumular los tesoros que ibas encontrando.

SPEAR OF DESTINY (1992)



Ese mismo año apareció la primera secuela del juego, un producto comercial en toda regla. Nuevos niveles, nuevas texturas, nuevos enemigos y la misma mecánica. No alcanzó el nivel de su antecesor, pero si ofrecía la suficiente profundidad como para mantener al jugador pegado a la pantalla.

RETURN TO CASTLE WOLF. (2001)



Nueve años tardó Activision (propietaria de la licencia) en dar el pistoletazo de salida a la tercera entrega de la saga. Con todo, no fue el equipo de Carmack quien asumió las tareas de desarrollo: prefirió delegar parcialmente en Gray Matter. Fue un juego de calidad que motivó cierta controversia.

SAGA QUAKE

QUAKE (1996)



Donde *Doom* ofrecía alienígenas y carnicería, *Quake* desplegaba salas de tortura medieval. Donde *Doom* utilizaba sprites planos pobremente animados, *Quake* utilizaba personajes completamente en 3D. Donde *Doom* ofrecía sencillos niveles en 2D, *Quake* hacia gala de múltiples capas de decorados. Un gran paso adelante.

QUAKE II (1997)



Tal vez la peor creación de id Software. Un juego discutible que aprovechó el tirón de su predecesor y de las tarjetas aceleradoras de su época. El sobresaliente apartado gráfico y las opciones multijugador no podían ocultar una falta alarmante de ritmo narrativo y un diseño de los niveles poco inspirado.

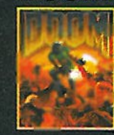
QUAKE III ARENA (1999)



Un golpe de timón que descolocó a los que esperaban más de lo mismo. La única creación exclusivamente multijugador de id Software exhibía múltiples arenas, estrafalarios guerreros sedientos de sangre y cinco modos de juegos. Todo ello impulsado por el motor gráfico Trinity, hasta hace bien poco lo mejor en tecnología 3D.

SAGA DOOM

DOOM (1993)



El juego que produjo la eclosión definitiva de los juegos de acción en primera persona. Los jugadores de PC abandonaron de la noche a la mañana el resto de juegos. Atmosférico, terrorífico, dinámico, divertido... El diccionario se quedó pequeño para definir las excelencias del juego más influyente que haya existido jamás.

DOOM II: HELL ON EARTH (1994)

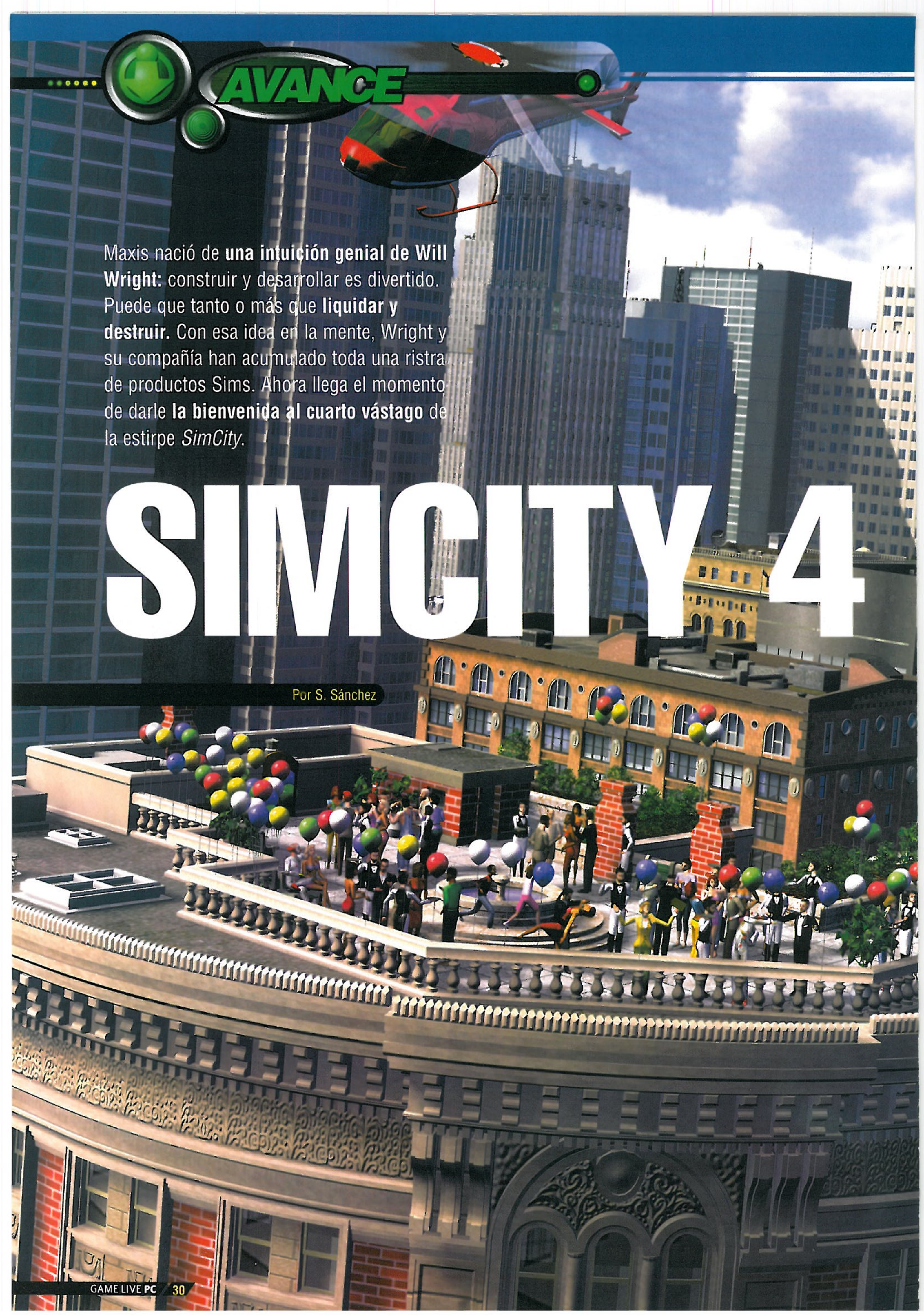


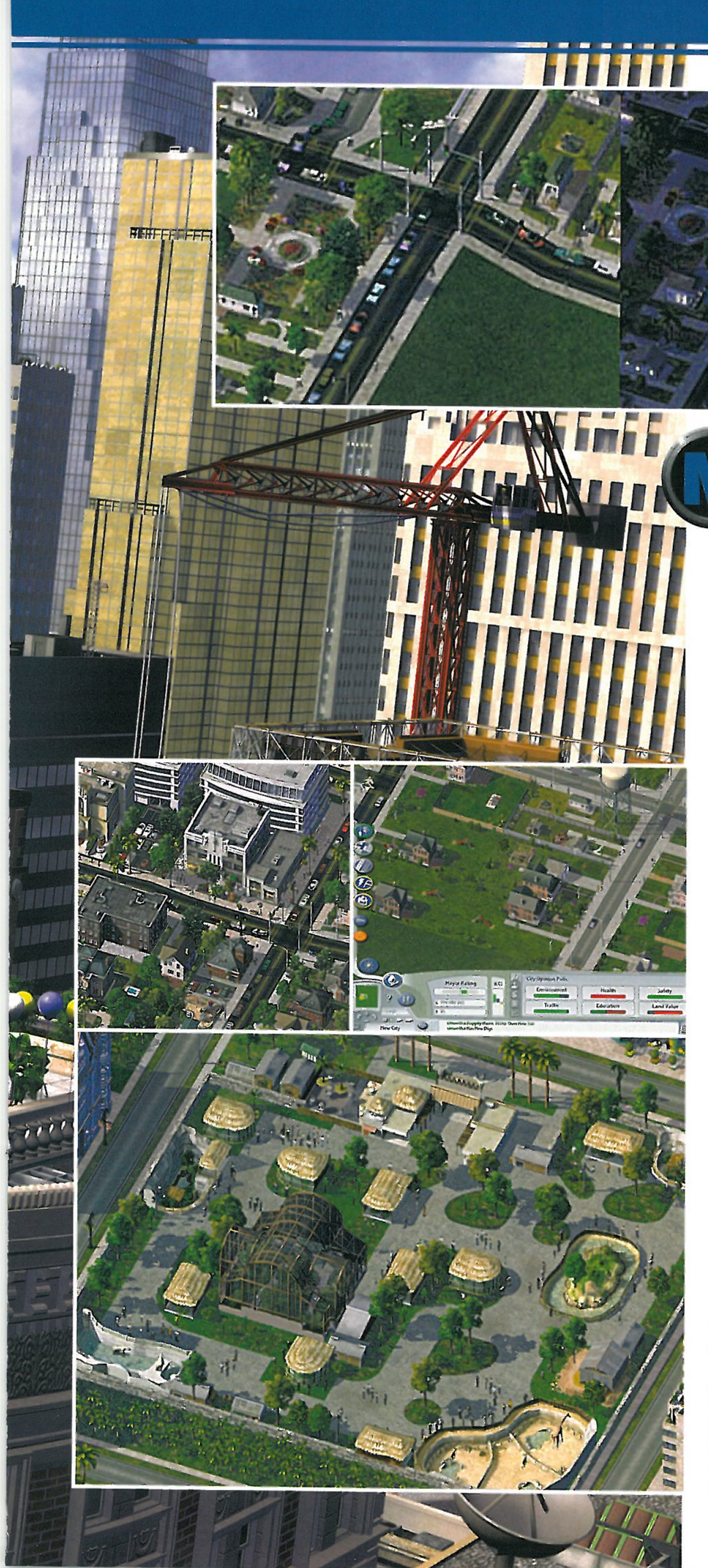
Faltaba llevar la onda expansiva más allá de Estados Unidos, y eso es precisamente lo que consiguió esta secuela. Al igual que su predecesor, *Doom II* era muy oscuro, muy siniestro e increíblemente duro. Entre las mejoras destacaba un mejor acabado gráfico, nuevos monstruos a los que despedazar y nuevas armas.

Maxis nació de **una intuición genial de Will Wright:** construir y desarrollar es divertido. Puede que tanto o más que **liquidar y destruir.** Con esa idea en la mente, Wright y su compañía han acumulado toda una ristra de productos Sims. Ahora llega el momento de darle **la bienvenida al cuarto vástago** de la estirpe *SimCity*.

SIMCITY 4

Por S. Sánchez





Mediados de los 80. El programador californiano Will Wright estaba trabajando en un sencillo arcade titulado Raid of Bungeling Bay. Se trataba de pilotar un helicóptero que debía bombardear un pintoresco archipiélago, pero Wright se dio cuenta de que resultaba mucho más divertido diseñar las islas que bombardearlas. Construir era una experiencia mucho más rica que destruir.

El primer SimCity, un juego para Commodore editado en 1987, fue un intento de compartir esta atrevida idea con los jugadores. Al año siguiente fue editada la versión para PC. Aunque se trataba de un simulador más bien rudimentario, con apenas 66 estructuras distintas, dos vías de circulación y tres áreas diferentes, resultaba demasiado complejo para la época. Las ventas iniciales fueron modestas, pero a la larga se convirtió en un éxito sorpresa.

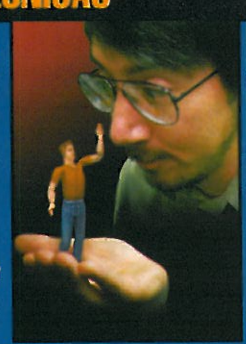
Pero la saga tal y como la conocemos arranca en 1993, año de la edición de la primera secuela, SimCity 2000. En ella se recurría a la vista isométrica y los gráficos experimentaban un salto cualitativo. Fue también la primera versión que permitía jugar con la cámara, alejándola y acercándola. Incluso se podía ver la ciudad desde distintos ángulos. El número de estructuras aumentó hasta alcanzar las 184 y aparecían estructuras viarias complejas como el metro y las autopistas. SimCity 2000 fue también la versión que incorporó la idea de dividir las zonas existentes en función de su capacidad.

La ciudad del futuro

La siguiente entrega, SimCity 3000, era un intento de incorporar al juego las sugerencias de los usuarios y poner el apartado técnico a la altura del hardware existente en 1997. La perspectiva era idéntica, pero se pasaba de 256 a 64.000 colores. Por primera vez, los sims asomaban a las aceras de su ciudad e Internet empezó a alimentar el juego ofreciendo continuas descargas que enriquecían la oferta inicial de 250 objetos, entre edificios y extras. Luego llegó el turno de las preceptivas ampliaciones, con SimCity 3000 Unlimited a la cabeza y mención especial para la versión alternativa SimCity World Edition,

Entrevista a Will Wright, diseñador jefe de Maxis

"LOS JUEGOS MÁS 'REALES' NO SON AQUELLOS QUE INCORPORAN GRANDES INNOVACIONES TÉCNICAS"



Aunque está dedicado en cuerpo y alma a Los Sims Online y se mantiene al margen del desarrollo de SimCity 4, Will Wright es el padre de la criatura y la referencia obligada siempre que se habla de algún producto con sello Sims.

GAME LIVE: ¿Cuáles eran las principales ideas que tenías en mente cuando empezaste a trabajar en la serie SimCity?
WILL WRIGHT: Quería hacer un juego que fuese a la vez creativo y constructivo más que destructivo. Siempre me fascinó la idea de convertir las ciudades en un juguete y explorar las posibilidades de ese concepto. Quería que los jugadores experimentasen esa misma sensación.

GL: Pese a lo mucho que ha evolucionado la serie, ¿cuáles cree que son sus asignaturas pendientes?
W.W.: Aún falta aumentar el grado de control creativo que otorgamos a los jugadores. Por supuesto, cada año los ordenadores procesan más deprisa y eso siempre reporta ventajas. Pero lo que queremos es encontrar nuevas formas de involucrar a los jugadores y hacer que jueguen de forma creativa.

GL: Tras dedicar años a simuladores sociales y muy detallados simuladores de construcción, ¿cuál puede ser su siguiente paso hacia la creación de una realidad virtual?
W.W.: Creo que la expresión "realidad virtual" se usa en exceso. Para mí, los juegos más "reales" no son aquellos que incorporan grandes innovaciones técnicas ni gráficos 3D a la última, sino los que estimulan la mente del jugador por su accesibilidad y su atractivo.

GL: ¿Cómo explicaría el creciente éxito mundial de los productos Sims?
W.W.: Creo que son juegos que recompensan a los jugadores pacientes, esforzados y creativos. También debe influir el hecho de que su ambientación es contemporánea y no de fantasía, lo que puede ser un estímulo para jugadores no habituales.

GL: Los Sims y SimCity parecen estar confluyendo hacia un concepto común. ¿Tiene algo que ver con esto la cancelación de Simsville?
W.W.: Sí, ésa fue la razón principal. Estaba claro que tanto Los Sims como SimCity se habían convertido en licencias sólidas y con mucho futuro. Además, se estaban acercando una a otra desde direcciones opuestas. El concepto de Simsville quedó atrapado en medio.

que incorporaba ciudades con arquitectura europea o asiática.

Pero ¿en qué consiste este simulador urbano de éxito masivo? Kevin Hogan, productor de SimCity 4, lo describe en estos términos: "Es un juego de ciudades en crecimiento. Su esencia consiste en definir dónde creas y desarrollas áreas residenciales, comerciales o industriales. Además, debes crear todas las estructuras que tus ciudadanos necesiten, ya sean hospitales, parques, cuarteles de policía o bomberos o centrales eléctricas. Debes asegurarte que tus ciudadanos disponen de suficiente trabajo, buenas vías de circulación y todo lo demás sin por ello dejar exhaustas las arcas del ayuntamiento".

SimCity 4 recuperará esa tradición e intentará adaptarla al signo de los tiempos y la imparable evolución del hardware. La versión que hemos probado sorprende, en primer lugar, por su extraordinario nivel gráfico. Luego empiezas a jugar y parece que nada ha cambiado desde el ya algo lejano SimCity 3000. El funcionamiento general permanece intacto. La diferencia, como suele ocurrir en los juegos que evolucionan de manera orgánica, está en los pequeños detalles.

DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Maxis
EDITOR:	Electronic Arts
DISPONIBLE:	Enero

EN RESUMEN

Las sucesivas entregas de la saga SimCity tienen dos características: siempre se hacen esperar y nunca decepcionan. SimCity 4 promete seguir la costumbre: está tardando un mundo, pero incorporará novedades como los escenarios regionales o la reconversión de los sims en ciudadanos de pleno derecho.



Cada rectángulo del mapa define una región distinta.

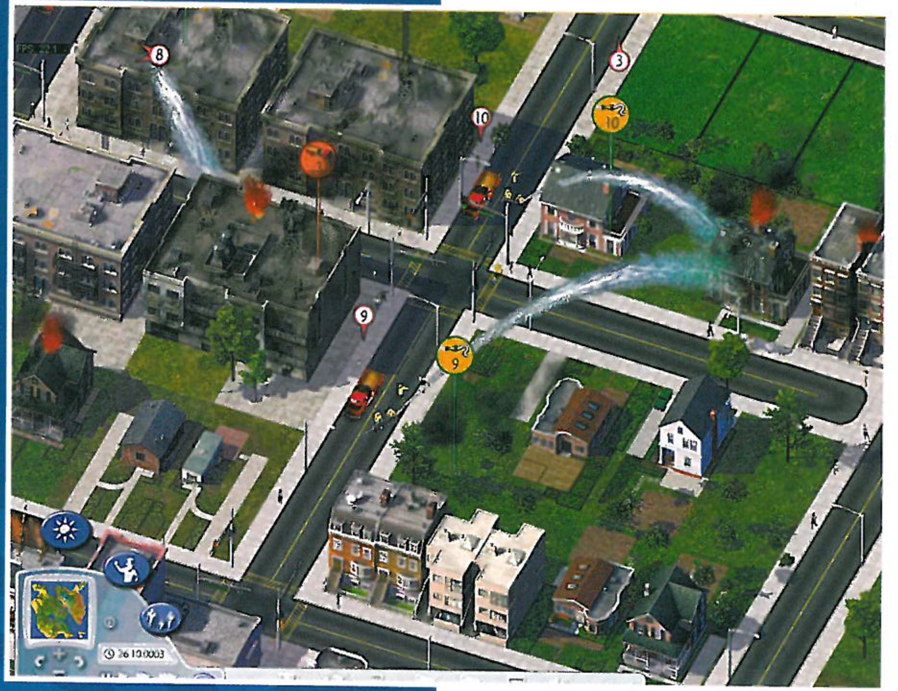
En construcción

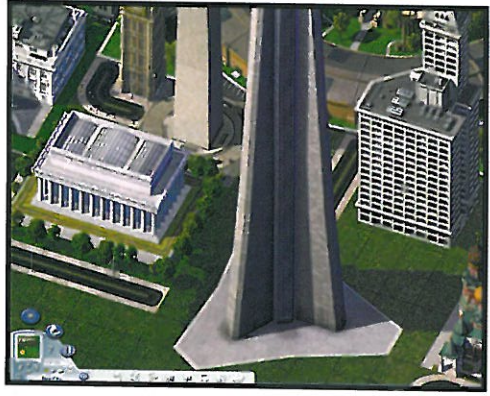
Aunque SimCity 4 es el primer juego de la saga que se desarrolla en un entorno 3D, lo cierto es que no lo parece del todo. Eso se debe a que los desarrolladores han optado por una variante de la perspectiva isométrica, bautizada como "perspectiva ortográfica", que diluye el efecto visual de tridimensionalidad. Además, el juego no permite rotar la cámara con total libertad y el número de ángulos es limitado.

Sin embargo, estas dos limitaciones tienen su lógica, ya que hacen posible un nivel de detalle asombroso y que en ningún momento se pierda definición en las texturas. Eso te permite acercar la cámara para observar de cerca a los transeúntes, los niños que juegan en el parque, los árboles distintos entre sí e incluso las bolsas de basura. Según Paul Pedriana, ingeniero de software de Maxis, "hay aspectos técnicos que quedan pendientes para futuras entre-



Podrás activar o desactivar las transiciones día-noche a discreción.


En esta entrega podrás mandar a los bomberos a un edificio concreto.


Bienvenido al primer SimCity totalmente tridimensional.

gas, como la total flexibilidad de cámara o la posibilidad de pasear por las calles con una perspectiva en primera persona".

En cuanto a concepto, la principal novedad es que los edificios pierden protagonismo en beneficio de los habitantes. Según Kevin Hogan, este cambio se traduce en un aumento del grado de realismo: "Ya no se trata tanto de crear edificios con un aspecto imponente como de asegurarse de que tu ciudad es un buen sitio para vivir y tus ciudadanos son prósperos y felices".

Es decir, que no será cuestión de acumular rascacielos, sino de tener en cuenta aspectos como la educación, seguridad y cobertura médica que ofreces a tus ciudadanos. Los edificios tal vez no cambien de aspecto en años, pero no por ello tu ciudad dejará de crecer y mejorar. Los pequeños cambios que introduzcas tendrán un impacto gradual: si, por ejemplo, construyes un jardín de infancia, los primeros niños tardarán sólo unos días en aparecer y su número irá aumentando poco a poco.

Podrás importar tus personajes de Los Sims y convertirlos en habitantes de SimCity

También va en esta línea de potenciar el realismo la recién estrenada opción de activar transiciones día-noche. Si la activas, la vida urbana cambiará en función de la hora del día. A eso de las ocho de la mañana, las calles se colapsarán al coincidir niños que van a la escuela con adultos que van al trabajo. Y la actividad nocturna poco tendrá que ver con la diurna.

Populismo virtual

Por primera vez, podrás importar tus personajes de Los Sims y convertirlos en habitantes de SimCity. Aunque no tendrás un control directo sobre ellos, Hogan explica que "servirán para obtener información de primera mano sobre si los ciudadanos están satisfechos o no con tu gestión". De hecho, esta información también podrás obtenerla del resto de ciudadanos, aunque la que te aportarán tus sims será mucho más detallada.

En cuanto a jugabilidad, se ha flexibilizado un poco la fórmula al dividir el mapa en regiones con características específicas. Esto permitirá objetivos mucho más variados. Como explica Hogan, "el juego no te forzará a crear ciudades inmensas. Si quieres ser el alcalde de una tranquila localidad costera o una comunidad rural, podrás hacerlo. El grado de especialización ahora es mucho mayor".

Las regiones podrán conectarse entre sí por vías de transporte y, avanzado el juego, podrán cooperar para que la oferta y demanda de unas ciudades se equilibre con la de otras o incluso para compartir servicios públicos. Si, por ejemplo, construyes dos ciudades en regiones colindantes, puedes hacer que una sea industrial y otra residencial o que una pase suministro energético a la otra. Además, tendrás la opción adicional de importar regiones creadas por otros jugadores y desarrollar así una especie de megalópolis en modo cooperativo.

Por último, queda pasar revista al modo Dios, que permitirá una vez más desencadenar desastres naturales. Como de costumbre, se tratará de grabar la partida, elegir tu desastre preferido y sentarte a disfrutar de los devastadores efectos. Esta vez incluso podrás decidir el tamaño de los volcanes o la dirección de los tornados.


Con el editor de terreno podrás crear aberraciones como ésta.



HEARTS OF IRON

Discretamente, escondido entre las sombras de los títulos que acapararán las listas de ventas de estas Navidades, **llega uno de los juegos más esperados por** la casi totalidad de **los aficionados a la estrategia pura**. He aquí una primera inspección realizada a partir de una versión muy avanzada del juego.

Por G. Masnou

Hearts of Iron es el nuevo proyecto de Paradox Entertainment, la compañía responsable de la serie Europa Universalis. De hecho, va a ir en la línea de esta saga: rigor histórico en la ambientación y sobredosis de estrategia pura y dura en tiempo real (con posibilidad de activar la pausa) y a gran escala en la fórmula de juego. Las principales diferencias tienen que ver con la época en que está situado (los 400 años de historia de Europa Universalis se ven sustituidos por un repaso a la Segunda Guerra Mundial) y una serie de sutilezas que a continuación enumeramos.

Si ya has jugado a Europa Universalis, no te será difícil familiarizarte con el funcionamiento general de Hearts of Iron. Para empezar, la interfaz de juego va a ser idéntica. El mapa de guerra, que ahora incluirá el mundo entero, sigue situado en el centro de la pantalla. A la derecha de él, encontrarás cuatro pestañas, una para cada uno de los apartados de gestión básica que debes tener en cuenta: la diplomacia, el desarrollo de la tecnología, la producción armamentística y de unidades y la industria y transporte de mercancías. Con el mapa y las pestañas te basta y te sobra para controlar los aspectos esenciales del juego.

El plan quinquenal

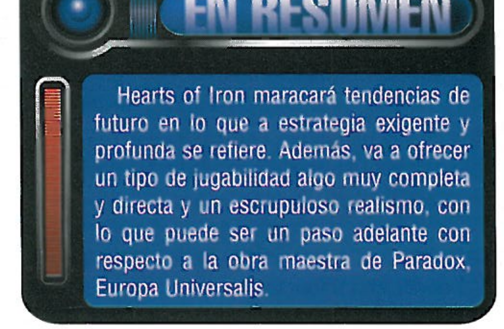
Entre las novedades que aportan algo de agilidad al funcionamiento general destacan la aparición de ministros que te asesoran y la mejora del árbol tecnológico. Los primeros se encargarán de la supervisión del funcionamiento de determinadas áreas de gobierno. Existe una larga lista de candidatos, cada uno con su propia biografía y su estilo de mando. Si eres cuidadoso a la hora de asignar posiciones clave a tus ministros, mejorarás de forma



Se podrá aumentar la capacidad industrial capturando provincias productoras de materias primas.

DATOS

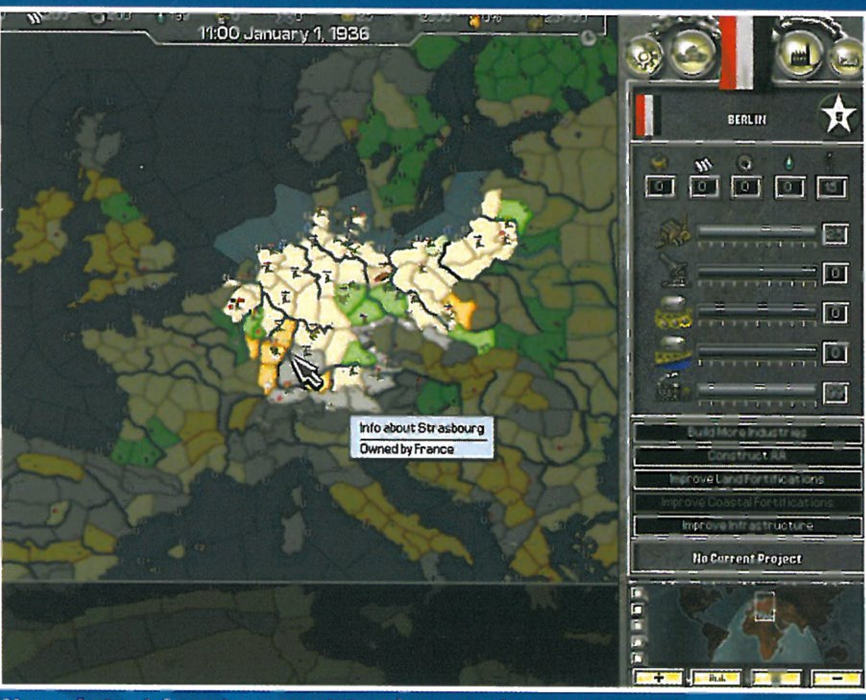
GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Paradox Entertainment
EDITOR:	Friendware
DISPONIBLE:	Diciembre



Hearts of Iron maracará tendencias de futuro en lo que a estrategia exigente y profunda se refiere. Además, va a ofrecer un tipo de jugabilidad algo muy completa y directa y un escrupuloso realismo, con lo que puede ser un paso adelante con respecto a la obra maestra de Paradox, Europa Universalis.


Las fuerzas navales jugarán en *Hearts of Iron* un papel trascendental.


Existe una larga lista de candidatos a ocupar un puesto en tu gobierno.



Alemania tendrá mucho potencial, así que quizás gane la guerra.



El tutorial es de uso obligatorio para aquellos que no jugaron a *Europa Universalis*.

notable el control sobre tu imperio. En cuanto al árbol tecnológico, la pantalla de este apartado está ahora repleta de auténtica tecnología de la Segunda Guerra Mundial e incluye múltiples ramificaciones para que puedas trabajar en varios proyectos paralelos.

La diplomacia se basará en la acumulación de los llamados puntos de influencia diplomática. Ellos te permitirán organizar golpes de estado, influir en naciones vecinas o reclamar la anexión de un territorio. Si una nación tiene el mismo alineamiento político que el tuyo (fascismo, comunismo o democracia) es muy posible que esté predispuesta a aceptar una alianza contigo. Los efectos de las acciones diplomáticas son inmediatos y podrás ver al instante cuáles son las consecuencias de tus acciones. Otras posibles actuaciones diplomáticas incluyen la opción de ordenar a un aliado que realice un ataque especifico, asumir el control de un ejército amigo o compartir investigaciones.

Hearts of Iron poseerá todos los ingredientes que hicieron de Europa Universalis un gran juego

Por problemas legales, banderas como las de Italia o Alemania no se ajustarán a la realidad histórica.

Oferta y demanda

Otro aspecto básico para alcanzar el éxito será mantener un flujo constante de suministros, especialmente de materias primas para la industria. Éstas desempeñarán un papel crucial, ya que de ellas depende el abastecimiento de las tropas, el consumo de los ciudadanos o las posibilidades de investigación tecnológica. También resultará básico establecer un equilibrio en la cantidad de recursos dedicados a las diferentes industrias: como de costumbre, potenciar un área supone desatender en cierta medida el resto.

El combate será muy táctico, detallado al milímetro y con cientos de unidades distintas en liza. Cuando decidas realizar un ataque, podrás especificar el día, la hora y tres modos de ataque distintos que variarán en función de la unidad elegida. La posibilidad de coordinar un ataque según un horario específico da un toque de realismo sensacional prácticamente inédito en los juegos de estrategia en tiempo real. Por ejemplo, será posible realizar primero un bombardeo con los aviones, luego arrasarlo todo con los tanques y finalmente enviar a la infantería a por los restos.

Parece que Hearts of Iron poseerá todos los ingredientes que hicieron de Europa Universalis el juego entretenido y complejo que todos recordamos y puede que alguno más. Los gráficos no son gran cosa, pero a los estrategas experimentados no les importa una presentación deslucida siempre y cuando la dinámica del juego sea tan absorvente como la de esta propuesta.



La variedad de unidades militares a manejar es realmente increíble.



UN TEMA DE MODA



Ni siquiera la circunspecta estrategia se libra de modas y tendencias. Hace unos años, casi todo eran orcos, universos de fantasía de inspiración medieval y conjuros. Ahora asistimos a un interminable desfile de juegos más o menos realistas inspirados en la Segunda Guerra Mundial. Sólo ciñéndonos al campo de la estrategia, podemos encontrar un buen puñado. Hearts of Iron, World War II: Frontline Command, Sudden Strike 2 o Midway: Naval Battles están entre los que más prometen para los próximos meses.

O.R.B.

Off-World Resource Base

Ambiente futurista y pura estrategia espacial para un juego que se mueve en la frontera marcada por Relic y su *Homeworld*. **Súmale** a eso **dos razas,** un extenso **árbol tecnológico y** muchas **batallas estelares.** El resultado: Off-World Resource Base... ***O.R.B.*, para entendernos.**

Por X. Pita

Los aficionados a los viajes interestelares que mezclan bonitos paisajes con enormes posibilidades estratégicas están de suerte. En el breve plazo de dos meses, un par de juegos cortados por un patrón similar, Haegemonia y O.R.B., verán la luz. Eso sin contar con la secuela de la obra maestra de Relic, Homeworld, que acecha en el horizonte, cada vez más cerca.

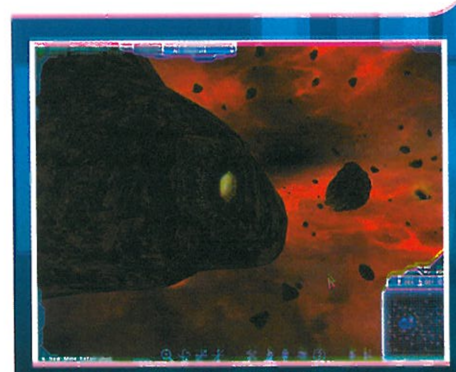
Y es que todo parece indicar que la estrategia cósmica está de moda. Ante semejante sobredosis de juego táctico con perspectiva isométrica y ambientación más o menos realista, se agradece esta súbita proliferación de títulos más cercanos a los libros de ciencia-ficción que al manual de historia aplicada.

El espacio infinito

Hablar de estrategia cósmica lo lleva a uno a señalar las características recurrentes en este tipo de juegos: escenario y música. O.R.B., en ese sentido, presentará el aspecto que cabría esperar. Gráficos de sobresaliente y música cercana al relax de cualquier chill out. De nuevo te verás a ti mismo navegando por mapas inmensos generados en tres dimensiones al son de unas melodías que mezclan sones oníricos con partes épicas. O.R.B. le entra a uno por los ojos y por los oídos. Cientos de estrellas, cinturones de asteroides, puntos de luz lejanos... las tareas de construcción de un entorno creíble le han llevado a Strategy First unos cuatro años de trabajo. Y se nota.

El juego nos sumergirá en un conflicto entre dos razas completamente diferentes, malusianos y alisios. Como no podría ser de otra manera, tendrás una campaña para cada una de ellas. Pero eso no es todo. Según los desarrolladores, una tercera campaña, en la que manejarás a una raza alienígena, podrá desbloquearse tras concluir el juego.

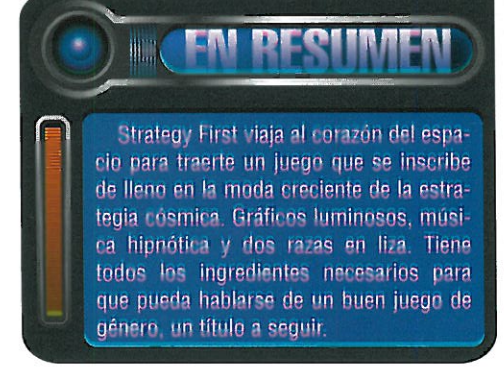
Jugar con los malusianos o los alisios te llevará a plantear tu estrategia de una u otra manera. La tecnología y sobre todo la actitud de la raza dictarán tu comportamiento en combate. Los malusianos serán los guerreros, con gran potencia de fuego. Los alisios, mucho más intelectuales y reflexivos, contarán con una tecnología superior. Además, gracias al espionaje, podrás tener acceso a unidades que de otra manera estarían restringidas.


Los asteroides constituirán una gran fuente de recursos.


Las tres dimensiones no serán sólo un elemento decorativo.

DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Strategy First
EDITOR:	Planeta DeAgostini
DISPONIBLE:	Diciembre





Gracias a las labores de espionaje, podrás acceder a la tecnología de la otra raza.



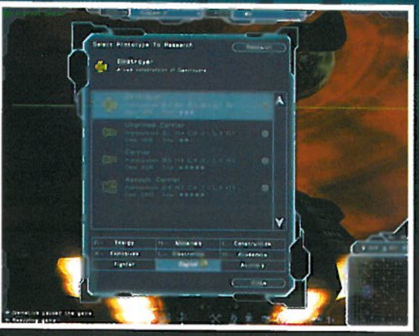
Los efectos de luz te dejarán con la boca abierta.



En el juego encontrarás naves de diseño extravagante.



En la nave nodriza, controlarás las labores de construcción de unidades.



Investigar el árbol tecnológico será esencial para progresar en el juego.

Maniobras en la oscuridad

Hablar de O.R.B. es hablar de variedad. Ya no sólo el árbol tecnológico o el paisaje estrellado asombran por su amplitud, es que vas a contar con un total de 50 unidades, 20 de las cuales son únicas para cada raza.

Manejar tal cantidad de artilugios resultará tan eficaz como sencillo. Un menú desplegable en la parte superior de la pantalla te permitirá asignar el comportamiento a tus naves a golpe de clic, sea éste kamikaze o esencialmente defensivo. Gracias al clásico mapa en 3D, vas a poder localizar fácilmente la posición de tus naves. Las batallas destacan tanto por su espectacularidad como por su desarrollo verosímil. Por ponerte un ejemplo: en caso de que destruyas una nave enemiga, verás como los restos, toda esa chatarra high tech, flotan por el espacio infinito como si éste fuese un enorme basurero.

Las batallas destacan tanto por su espectacularidad como por su desarrollo verosímil

No va a ser O.R.B. un juego en el que tengas que lanzar todas tus naves a modo de ataque masivo. Strategy First ha querido que la jugabilidad se base en la estrategia de escuadrón. Gracias a la interfaz y el sistema de órdenes, tan clásico como eficaz, y a los ángulos de cámara, que podrás situar en el lugar que más te convenga, te será posible seguir la acción sin correr el riesgo de perder a tus hombres en la amplitud del escenario.

Siguiendo las pautas marcadas por Blizzard con su StarCraft, Strategy First se ha cuidado muy mucho de contar con el apoyo de los jugadores, cada vez más interesados en modificar el juego original. Ésa es la razón por la que se incluirá un potente editor de misiones a través del cual se podrán diseñar nuevos mapas y naves e incluso escenas animadas. Será un buen aliciente para los más creativos.

LA ESTRATEGIA ES LO PRIMERO



Strategy First, responsable de O.R.B., fue fundada en 1990 por un puñado de entusiastas del software de entretenimiento (Don McFatridge, Steve Wall, Richard Therrien y Dave Hill) y comenzó su andadura tras recibir el encargo de Sir Tech de diseñar un juego de rol y fantasía. Desde ese momento, se convirtieron en una referencia. Cuentan con un equipo de diseño interno que ha trabajado en títulos como Clans, U.S. Open 2002, Disciples II: Dark Prophecy o este O.R.B. Además, también son los responsables de editar en territorio norteamericano títulos como Europa Universalis o Cossacks.

En cuanto al apartado multijugador, tendrás la opción de enfrentarte contra otros usuarios a través de la red de GameSpy y también en red local. Por fortuna, Strategy First no se ha olvidado de uno de los modos de juego que, desgraciadamente, parecía estar en desuso, el modo cooperativo. Los desarrolladores incluso prometen un tipo de juego en el que se podrá disfrutar de las campañas a varias manos.



La continuación de uno de los juegos de más éxito en Alemania **marcha viento en popa** hacia nuestras costas. **Ya lo vimos hace unos meses, pero** a juzgar por la última versión a la que hemos tenido acceso, **las expectativas** iniciales **están siendo** ampliamente **rebasadas**.

ANNO 1503
El nuevo mundo

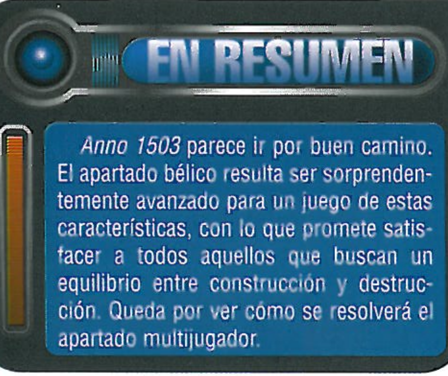
Por G. Carmona

Cuando un juego supera el millón de copias vendidas, algo debe tener. Ese algo pasó desapercibido para el público español cuando *Anno 1602* se estrenó en nuestro país, pero apostamos a que esta revancha, titulada *Anno 1503*, va a ser mucho más difícil de ignorar.



DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Max Design/Sunflowers
EDITOR:	Electronic Arts
DISPONIBLE:	Febrero



EN RESUMEN

Anno 1503 parece ir por buen camino. El apartado bélico resulta ser sorprendentemente avanzado para un juego de estas características, con lo que promete satisfacer a todos aquellos que buscan un equilibrio entre construcción y destrucción. Queda por ver cómo se resolverá el apartado multijugador.

Para los que todavía no se hayan enterado de qué va la peli, recordamos que estamos hablando de un juego del estilo *Settlers*, o lo que es lo mismo, de colonización y progreso. Ejemplos de títulos derivados de este género los encontramos en *The Nations* o la serie *Faraón-Zeus-Emperador*. Básicamente, todo consiste en administrar los recursos y materias primas de una comunidad para construir nuevos edificios. Éstos, a su vez, producen artículos elaborados que mejoran el nivel de vida de sus habitantes y, por tanto, hacen progresar a la civilización hasta su siguiente nivel.

Anno 1503 no pretende revolucionar esta fórmula de eficacia probada, pero sí refinarla y ampliarla, multiplicando tanto la cantidad como la calidad de todo cuanto se ha hecho hasta ahora basándose en ella. No en vano, el código del juego es tres veces más extenso que el de su predecesor. Por tanto, no es de extrañar que Wolfrang Duhr, miembro de Sunflowers, nos comentara que "la creación de *Anno 1503* supone una tarea inmensa, un proyecto faraónico que sólo se justifica por la buena acogida que obtuvo la primera parte".

Civilización, comercio ¡y guerra!

Entre los aspectos más destacados, figura la creciente complejidad del sistema económico y de combate. Como es lógico, el árbol tecnológico y las cadenas de producción serán mucho más elaboradas al incluirse nuevos artículos, edificios y unidades. Además, el comercio y la diplomacia están cobrando un renovado protagonismo debido a la presencia de culturas muy diversas controladas por la IA. Estas culturas, con representantes de los cinco continentes (tribus africanas, aztecas, esquimales, beduinos, etc.), tendrán sus

A medida que la civilización progrese, se pasará de un aspecto rural a otro más urbano.



Los piratas dispondrán de su propia isla y se les podrá contratar.


Cada región climática tendrá su propia fauna de animalillos.


El nuevo motor gráfico asegura edificios muy detallados.


Los tres niveles de zoom permitirán contemplar la situación de forma global o en detalle.


Cada cultura tendrá sus propios edificios y unidades.


Habrá ocho tipos de barcos entre mercantes, de guerra y piratas.

propios edificios y ciudades, y se podrá establecer contacto con ellas tanto por mar como por tierra. El jugador decide si mantendrá relaciones pacíficas y comerciales o si prefiere convertirse en una especie de Napoleón enloquecido y arrasar con todo.

Precisamente es el apartado bélico el que llama más la atención. Sunflowers ha dedicado parte de los cuatro años que el juego lleva en desarrollo a implantar un sistema de combate que no tenga nada que envidiar al de los títulos de estrategia en tiempo real al uso. Además de catorce unidades, lo cual supone una variedad bastante apreciable, se están implementando un sistema de formaciones, batallas navales, cobertura y terreno ventajoso, puntos de experiencia y armas de asedio manejadas por tripulación independiente. Debería ser suficiente para que los estrategas más concienzudos puedan desplegar sus mejores tácticas y no limitarse a mandar unidades al frente sin ton ni son.

Incluso habrá un sistema de investigación tecnológica de mejoras, un poco a la manera de *Warcraft,* que enlaza estrechamente con el sistema económico. Pese a todo, Wolfrang Duhr asegura que "quienes deseen obviar el aspecto bélico y concentrarse únicamente en las tareas de construcción, podrán hacerlo".

Quizás el aspecto que más inquietud despierta en estos momentos es el exceso de complejidad

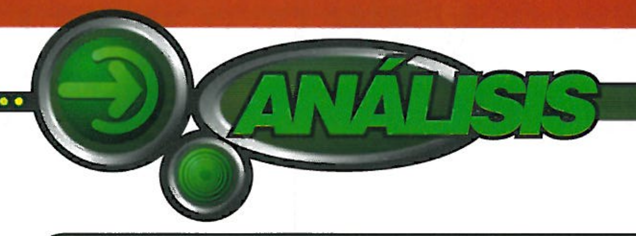
Despejando dudas

Quizás el aspecto que más inquietud despierta en estos momentos es el exceso de complejidad, uno de los motivos por los que la primera parte no acabó de cuajar entre un sector amplio de jugadores. Uno podía verse abrumado por la brutal profundidad del juego y, dado que *Anno 1503* ampliará todos los apartados de su predecesor, este problema se convierte en doblemente preocupante.

No obstante, Sunflowers ha tomado buena nota de ello. En el modo tutorial han incluido misiones especializadas que tienen por objetivo reducir considerablemente la curva de aprendizaje. Wolfrang Duhr explicó que "en la campaña los jugadores no se encontrarán de golpe con todas las cadenas de producción, sino que se les presentarán de forma progresiva los diferentes aspectos del juego". Además, se está implantando un extenso sistema de ayuda durante la partida para despejar las posibles dudas.

Otro aspecto cuya viabilidad queda por comprobar es el del multijugador. En la primera parte era muy primitivo, pero está previsto que *Anno 1503* se pueda jugar en GameSpy, lo cual debería facilitar mucho la tarea de encontrar compañeros de juego online. El número máximo de jugadores se estima en ocho y se contemplarán un modo competitivo y otro cooperativo, con seis misiones específicas para esta modalidad.

Todo esto, sumado al nuevo motor gráfico, hace de *Anno 1503* un título mucho más completo y ambicioso de lo que podía parecer en un principio. Aspira a convertirse en la nueva referencia dentro de su categoría, y si todo sale como Sunflowers espera, no vemos por qué no habría de conseguir tan elevado objetivo.



ANÁLISIS A LA CONTRA

TAZ WANTED

No es que me importe mucho, porque no es ése mi género preferido, pero creo que no acabáis de acertar del todo con la valoración de los juegos infantiles. Me gusta vuestra política de notas, pero mucho me temo que cuando cae en vuestras manos un plataformas para críos o algún subproducto semejante, perdéis el mundo de vista: o lo ponéis a caldo o le dais una nota exagerada. Como a Taz Wanted, que se ganó un 8 que para nada creo que merezca. No gusta ni a mis dos sobrinos de ocho y seis años, que lo encuentran más bien difícil y un auténtico tostón, y eso es un mal síntoma. Si se trata de un juego infantil que no engancha a los peques y aburre mortalmente al 90% de los adultos, ¿qué importa que tenga buenos gráficos o un currado diseño de niveles? Nada, os recomiendo que para analizar títulos de este tipo fichéis un verdadero experto: un niño, a poder ser.

Ángel Ortiz. Madrid

Envíanos tu texto por carta indicando ANÁLISIS A LA CONTRA en el sobre a Game Live - C/ Mestre Nicolau 23, Entlo. - 08021 Barcelona o mediante e-mail a gamelive@ixo.es indicando análisis a la contra en el asunto.

LA CUENTA ATRÁS



Cuatro semanas llenas de trabajo, demos filtradas que se materializan por arte de magia en la Red de redes, ascensos... Todo un aperitivo para la histeria navideña y la entrada en el tercer año de la Era Game Live.

El culebrón de la demo de *Doom III* colgada ilegalmente en Internet nos ha mantenido distraidos.

Faltan cuatro semanas:

Cuando nos dijeron que teníamos que editar una guía de compras navideña de casi 200 páginas con todos los trucos disponibles incluidos, pensamos que era un broma. Pero no, no lo era. Pretendían que la hiciésemos. Y si sigues leyendo con atención, verás que la hicimos, y no veas de qué manera. A lo grande.

Faltan tres semanas:

La demo ilegal de Doom III aparece misteriosamente en la Red. Por si acaso, aquí nadie se acerca a ninguna de las páginas más bien pirata en que está colgado lo último de Carmack. Y eso que la curiosidad nos corroe por dentro. Ni te imaginas cuánto. Por suerte podemos acceder a todo lo que se comenta de ella.

Faltan dos semanas:

Celebramos el ascenso de nuestro adorado Navarrete, que es ahora uno de los gerifaltes de la editorial, en concreto, el flamante coordinador de la sección multimedia. Ahora le tratamos de usía, le sacudimos el polvo de la solapa... Sánchez incluso se postra a su paso y le abanica.

Falta una semana:

Sánchez casi le vuela los sesos a un pobre muchacho que cometió el error de jugar con él a paint ball. Él jura y perjura que fue sin querer, un cúmulo de infortunios, pero aquí no sabemos si creérnoslo. Alguien que dedica tantas horas a jugar en su ordenador no puede ser inocente.

Hora cero:

No ha estado mal el mesecito de marras. Al final hemos conseguido acabar el número que tienes entre manos y un señor catálogo de compras con análisis de todos los juegos editados este año y sus trucos. Llámanos genios, llámanos estajanovistas. Somos los ídolos de la clase obrera.

JUGADORES HABITUALES

J. FONT

S. SÁNCHEZ

G. MASNOU

E. ARTIGAS

J. J. CID

A. JIMÉNEZ

J. RIPOLL

M. A. GONZÁLEZ

X. PITA

A. GUERRA

EL BUENO EL FEO Y EL MALO

Se acerca la Navidad, época de buena esperanza y concordia artificial en la que no está de buen tono hablar de feos y malos. Pero nada, nosotros nos apuntamos a la liga de lo políticamente incorrecto y seguimos a lo nuestro. Ni caso a Papá Noel.



EL BUENO

Aunque a veces parezca tonto, nadie en esta redacción duda que Harry Potter, ese crío con gafitas y algún que otro poder, es un buen tipo. Sus historias de magia blanca nos han hecho recuperar la fe en el software para niños, y eso ya es algo. Sólo deseamos que el bombardeo promocional de la película no haga que le cojamos manía.



EL FEO

Está feo que nos den gato por juego, y eso es lo que pasa con la última entrega de Combat Flight Simulator. No es que sea un juego nefasto, pero se esperaba mucho más de su equipo de desarrollo. Como arcade no es nada del otro mundo y, como simulador, tiene más lagunas que Ruidera.



EL MALO

Cualquiera de los participantes en la sangrienta verbena de The Gladiators puede considerarse malo. Se trata de guerreros feroces, crueles y sin escrúpulos, aunque seguro que ellos alegarían que todo vale cuando se trata de sobrevivir. A ver quién es el guapo que se atreve a sacar la bandera blanca para parlamentar.

NUESTRAS FICHAS

Una rápida ojeada a nuestras fichas técnicas te permitirá descubrir:

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 233; 32 MB de RAM
Recomendado: PIII 600; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas — No / Sí
Sin tarjeta 3D
Direct 3D
Open GL

Multijugador
Un mismo PC — LAN 16 — Internet 16

Idioma — Textos de pantalla — Voces

- Qué procesador y memoria debe tener tu equipo para que puedas jugar.
- Con qué procesador y memoria podrás disfrutarlo a la perfección.
- Si puedes o no jugar en caso de que no tengas una tarjeta gráfica 3D.
- Cuántos jugadores permite la opción multijugador en un mismo PC, en modo de pantalla partida o por turnos.
- En qué idioma están los textos de pantalla y las voces.
- Con qué API es compatible si utilizas aceleración gráfica.
- Si tiene o no restricciones de edad.
- Hasta cuántos jugadores pueden participar vía Internet.
- Hasta cuántos jugadores pueden participar en red local.



ASÍ PUNTUAMOS

En Game Live haremos todo lo posible para que los árboles no nos impidan ver el bosque. Que quede claro que a) cuando un juego cumple, sin más, con los mínimos exigibles merece un cinco y b) que no todos los meses se edita "el mejor juego del mundo" o "el mejor en su género".

10 Perfecto
Todavía no ha llegado el juego que colme nuestras aspiraciones, pero ese día dejaremos la revista para jugar a él día y noche.

9 Obra maestra
No te lo puedes perder por nada del mundo. Pocas veces verás una nota así en nuestra sección de análisis. El consenso es unánime en la redacción.

8 Excelente
Como subir al cielo en un ascensor climatizado y con hilo musical. Para cualquier jugador que se precie.

7 Notable
Muy por encima de la media. No te hará perder la cabeza, pero sí es muy recomendable.

6 Bueno
Un producto digno en el que vale la pena invertir tus ahorros, especialmente si eres un fan del género. Destaca entre los de su especie.

5 Aceptable
O interesante sin más, si lo prefieres. Un juego mediano que puede hacerte pasar buenos ratos y puedes comprar sin la gabardina ni las gafas oscuras.

4 Mejorable
Puedes pasar perfectamente sin él. No es que jugar a esto sea perjudicial para tu salud, pero no tenerlo tampoco debería quitarte el sueño.

3 Prescindible
Recomendado sólo para mediados de agosto y otras épocas de pertinaz sequía en lo que a software se refiere. ¿Seguro que lo vas a comprar?

2 Pernicioso
Nueve de cada diez analistas consultados confirman que tu ordenador puede sufrir molestos efectos secundarios si instalas este subproducto.

1 Deleznable
Comprarlo no está perseguido por el Código Penal de ningún país democrático, pero ya dijo Winston Churchill que hasta la democracia es mejorable.

GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Ensemble Studios • EDITOR: Microsoft • PRECIO: 49,95 €



Por J. Font

AGE OF MYTHOLOGY

Los **dioses y** los **héroes toman el relevo** a los reyes, pero Ensemble sigue apostando por su fórmula de estrategia en tiempo real químicamente pura. Eso sí, algo de **dinamismo adicional y opciones** pensadas **para triunfar en Internet** siempre son novedades que se agradecen. Y mucho.



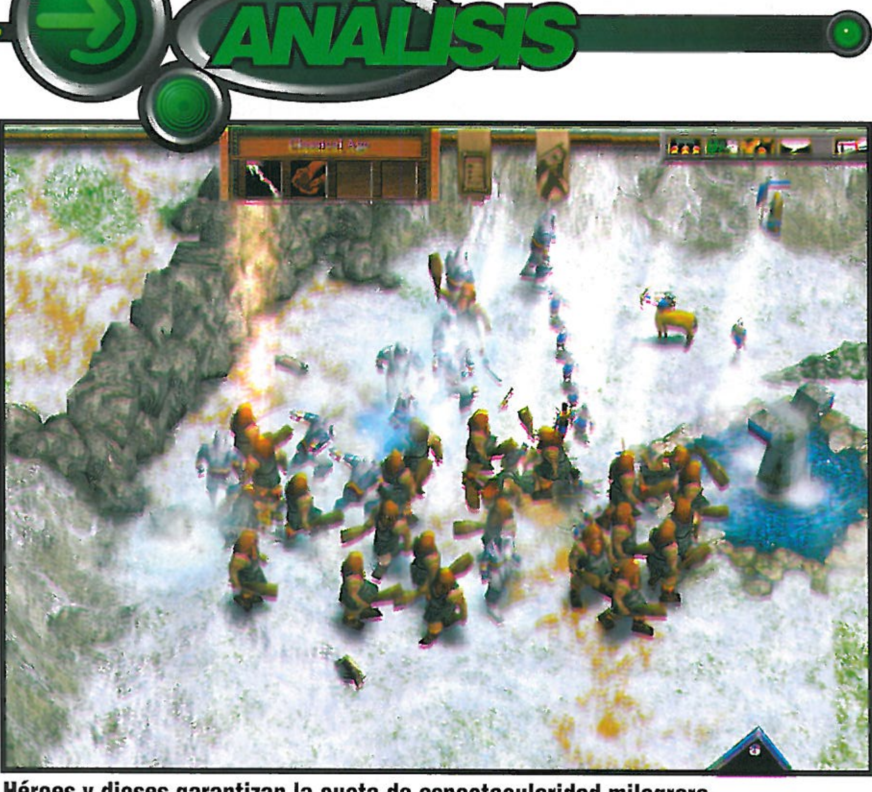
Si hay una compañía que puede presumir de ser referente inexcusable de la estrategia en tiempo real, ésa es Ensemble. Sus juegos no han dejado de crecer en popularidad desde el primer Age of Empires, un título tan vigente que su motor ha sido utilizado hace muy poco para dar vida a Galactic Battlegrounds, la más convincente incursión del universo Star Wars en el género de la construcción y los recursos.

Por supuesto, su nuevo título llega precedido de la fanfarria de los grandes acontecimientos. No es una revolución, pero sí una convincente puesta al día que incorpora mejoras gráficas, un nuevo escenario y elementos mitológicos que alteran la jugabilidad. Aun así, estas diferencias apenas afectan a la forma en que se juega la campaña individual.

La línea del progreso

Ensemble ha apostado por una única campaña lineal de 32 misiones a jugar en riguroso orden. En ella, sigues los pasos del griego Arkantos en un periplo que acaba en el mítico paraje de la Atlántida. A medida que avanzas, se van incorporando a la causa nuevos héroes y puedes acceder a las tres civilizaciones, griega, egipcia y normanda. Para que la linealidad no se convierta en sinónimo de melancolía, los desarrolladores han añadido objetivos secundarios que se van desvelando a medida que avanza la misión. Eso permite que la jugabilidad vaya más allá del clásico desarrollo a toda velocidad de tu facción para exterminar al enemigo. Incluso se han previsto partidas en las que no es necesario construir y se te asignan objetivos bélicos concretos al mando de un puñado de hombres.

La dinámica del juego es muy parecida a la de anteriores trabajos de Bruce Shelley y su equipo. De hecho, si eres un fan de la saga, el sistema de juego, el tipo de construcciones y las unidades, exceptuando las mitológicas, te resultarán de lo más familiares. Como de costumbre, dispones de una serie de edificios con funciones específicas y de una construcción principal. La diferencia con respecto a Age of Kings es que los emplazamientos en los que se puede construir un poblado vienen predeterminados. Eso implica que debes conquistar ciudades si quieres expandir tu civilización.



Héroes y dioses garantizan la cuota de espectacularidad milagrera.

Entre las pocas novedades que afectan al sistema de construcciones está la aparición de los templos, en los que se venera a los dioses para conseguir algo de ayuda. El resto es lo habitual: necesitas edificios vinculados a la obtención y elaboración de determinados recursos y otros para obtener y adiestrar unidades.

Reza lo que sepas

La obtención de recursos sigue siendo una de las claves para prosperar rápidamente. En este apartado, la novedad es que el cuarto recurso, la piedra, ha sido sustituido por el poder de oración. Sin él, no puedes emplear los milagros de un solo uso que te ofrecen los dioses, ni tus héroes pueden emplear sus poderes en el campo de batalla. El proceso de obtención de tan preciado recurso es un simple trámite: pon a unos cuantos civiles a dorarle la píldora al diosecillo de turno o (en el caso de los egipcios) construye algún monumento en su honor.

El resto se basa en la recolección pura y dura. La única diferencia es que en esta ocasión los campos de cultivo no tienen fecha de caducidad y producen constantemente. Los edificios destinados a recolectar también varían un poco. Los griegos utilizan el mismo almacén para la madera y el oro, mientras que los egipcios utilizan minas para el oro y serrerías para la madera. Los normandos, más prácticos, utilizan carros de transporte para llevar de un lado a otro la cosecha, sea del tipo que sea. También existen los avances extraordinarios (maravillas), pero en esta ocasión, sólo deciden las partidas multijugador.



¿AFICIÓN COMPULSIVA?



Este juego pertenece al reducido grupo de elegidos que ya contaba con un extenso grupo de seguidores mucho antes de salir al mercado. Por ello no es extraño que Microsoft haya decidido comercializar una edición limitada para coleccionistas por 20 € adicionales, algo muy habitual en otros países. Además del juego, esta edición incorpora la banda sonora, pósteres de los dioses, un cartel promocional de estética cinematográfica, la figura de un minotauro, los árboles de tecnología de cada civilización, un DVD que explica cómo se hizo el juego y el libro Bullfinch's Mythology. La única pena es que tanto el DVD como el libro estén en inglés.

Ensemble ha vuelto a optar por el clásico equilibrio de unidades según el esquema de piedra, papel o tijera. Así, los héroes se muestran especialmente efectivos contra las criaturas mitológicas, mientras que éstas son mortales para las tropas convencionales, que a su vez pueden actuar coordinadas para acabar con un héroe. Eso sí, los héroes resucitan cada vez que caen en combate; basta con que tengas alguna unidad cerca. Además, lanzan sus hechizos de forma automática siempre que dispongas del poder de oración suficiente.

Perdidos en el mapa

No todas tus unidades son tan autónomas y eficaces como los héroes. Algunas se empeñan en evidenciar una y otra vez absurdas lagunas en su inteligencia artificial. No es infrecuente que unidades a las que has asignado alguna orden concreta se queden atascadas en cualquier rincón del escenario. Además, en los combates no siempre reaccionan de la forma óptima.

Las formaciones tampoco funcionan con toda la precisión que sería deseable. Por ejemplo, los héroes siempre son situados en primera fila, algo muy poco lógico si tenemos en cuenta que se trata de unidades valiosas y cuya función no es la del cuerpo a cuerpo. Algo parecido pasa con las catapultas, ballestas o torres de asedio. Eso limita la utilidad de las formaciones a combinar arqueros con soldados de a pie.

Ventaja posicional

Entre los elementos estratégicos de importancia, destaca la orografía. Los escenarios incluyen puntos de difícil acceso que dan cierta ventaja a las unidades apostadas en ellos, sobre todo si se trata de arqueros o torres de defensa. La diferencia con respecto a Age of Kings es que esta vez los accidentes del terreno cumplen la función de protegerte de determinadas amenazas (en ocasiones te ahorran la necesidad de crear grandes recintos amurallados) o sirven de pretexto para que ocurran los acontecimientos predeterminados que dan continuidad a la campaña.

A grandes rasgos, puede decirse que Age of Mythology cumple con lo que se esperaba

Estos cambios han motivado que las murallas ya no sean tan útiles como en entregas anteriores de la serie. De hecho, ni siquiera tienes la opción de hacer que sus puertas permanezcan cerradas. Si asignas a tus unidades una actitud agresiva, abrirán y cerrarán las puertas con frecuencia para enzarzarse en casi continuos ataques a campo abierto. En general, permanecer atrincherado ya no resulta una táctica tan eficaz como antes. Evita algunas sorpresas, pero es mucho mejor anticiparse al enemigo.

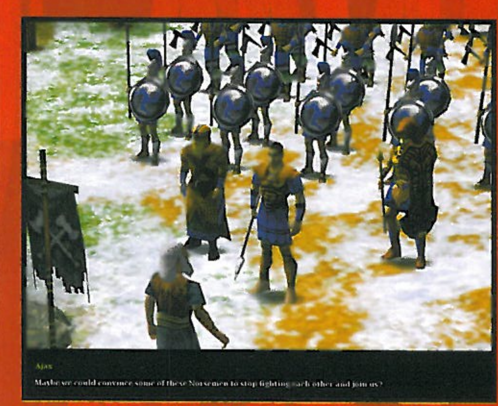
Los gráficos del juego sí han cambiado de manera sustancial, sobre todo porque la aparición de unidades con poderes mágicos y de dioses que hacen milagros ha obligado a incluir efectos especiales. Algunos, como las lluvias de meteoritos, las tormentas eléctricas letales o la curación instantánea de unidades resultan especialmente atractivos, casi tanto como las nuevas animaciones o el pulcro modelado de las criaturas. Las opciones de movimiento de cámara están bloqueadas por defecto, aunque puede hacerse zoom de aproximación.

Pero donde de verdad se nota el esfuerzo porque el juego dé un salto cualitativo de cierta importancia es en la opción multijugador. En esta modalidad tienes un control absoluto sobre los héroes y su capacidad para ejecutar milagros, y la magia, bien dosificada y utilizada en el momento oportuno, puede marcar diferencias reales. Además, las civilizaciones son muy diferentes entre sí sin que eso impida que haya un extraordinario equilibrio entre ellas. Jugar con unas u otras no supone una ventaja sustancial, y eso hace que las partidas resulten abiertas y, en consecuencia, muy adictivas.

A grandes rasgos, Age of Mythology cumple con lo que debe esperarse de un producto Ensemble. Pero deja un cierto regusto amargo por lo limitado de su campaña y lo poco que se diferencia de sus predecesores. Lánzate a por él, pero no le pidas cambios revolucionarios. Hace tiempo que el estado del bienestar acabó con las revoluciones.



Visitarás mundos de ultratumba para recoger unas cuantas reliquias.



Entre misión y misión se incluyen vídeos que desvelan la historia.



Los escenarios son, en más de una ocasión, laberintos que llevan hacia el enemigo.



Las aventuras de Arkantos te llevarán a ver mundo y conocer nuevas civilizaciones.



Las unidades mitológicas pueden resultar desequilibrantes. A veces.

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** EA Sports • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 44,95 €



Por A. Jiménez

NBA LIVE 2003

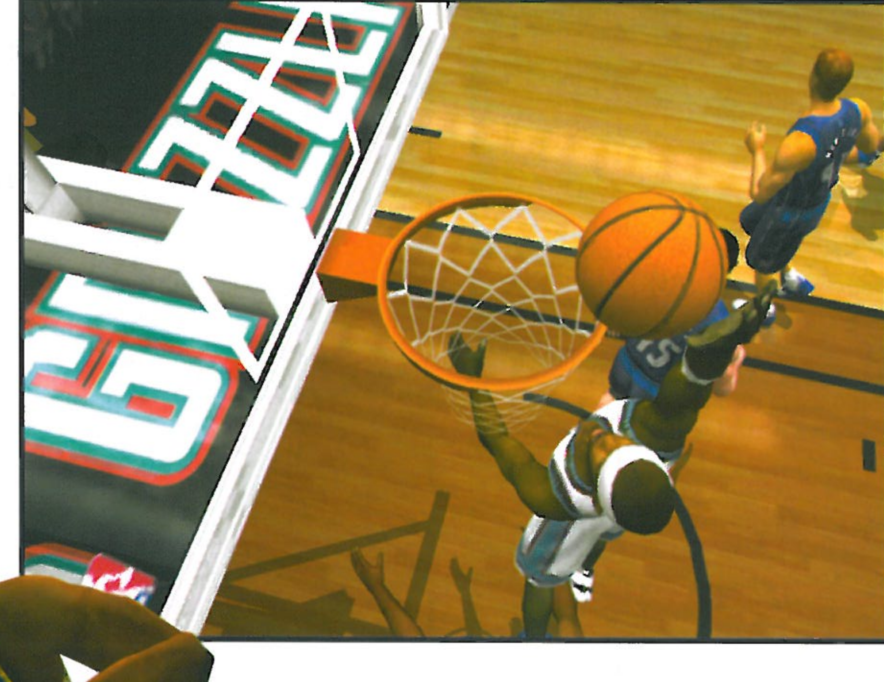
Son dos los españoles en las plantillas de la mejor liga del mundo, como **dos** han sido los **años** que **hemos esperado la aparición del nuevo *NBA Live***. Vuelve la garra, la inteligencia, la velocidad... **Una vez más** estamos sentados a pie de banquillo deseando saltar a la cancha y jugar el partido más emocionante de nuestra vida. **Empieza el espectáculo**.

El año sabático que los programadores de EA Sports se tomaron en compatibles con NBA Live ha dado sus frutos. Esta nueva entrega se ha cuidado con esmero y se aleja definitivamente de los tradicionales fallos de programación que atenazan todo programa terminado con prisas. Desde el vídeo de presentación y los primeros acordes de la música funk, se ve venir un gran espectáculo.

Cuando el balón se pone en juego, las tripas del programa comienzan a trabajar en una fidedigna, espectacular y divertida representación de la liga profesional

norteamericana de baloncesto. Hasta el comentarista, que conocemos por sus retransmisiones televisivas en España, ofrece verborrea para dar y tomar (tiene 5.000 nuevas líneas de diálogo).

Sólo el público asistente queda fuera de lugar entre tanto esplendor visual sobre la cancha. Su presencia bidimensional y acartonada no está acorde con el resto del programa, aunque sus vítores y ánimos cumplen sobradamente. Mucho mejor están las cinco cámaras desde distintas bandas y perspectivas, porque, al contrario de lo que sucede en otros juegos deportivos, cualquiera de ellas te permite jugar sin problemas y seguir la acción sin perder detalle.

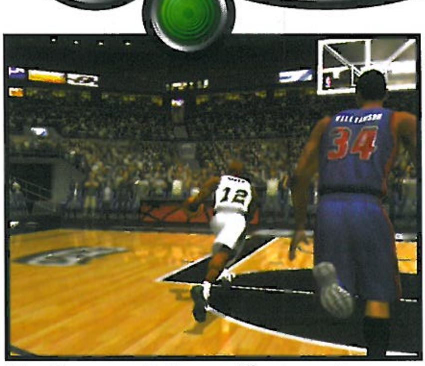


¡Pásala!

Si algo es fundamental en este juego, más allá de reconocer los rostros de Shaquille o Gasol, es la estrecha relación entre movimiento e IA. La calidad técnica de las animaciones no imita a la perfección el dinamismo y elasticidad de los grandes astros, pero las concesiones realizadas en los apartados cinéticos, particularmente en lo que se refiere a la inercia, están contrarrestadas por una amplia variedad de jugadas que te hacen sentir todo un profesional.

Botar el balón, pasar, tirar a canasta o esprintar son los movimientos básicos, pero NBA Live 2003 va mucho más allá al incorporar fintas, tapones aéreos, todo tipo de mates, pases al aro, presión, robos y un sistema de control especial preparado para momentos definitorios como incursiones a canasta o desmarques sorpresa.

La sensación de controlar el balón con ambas manos sólo se ve superada por el tratamiento que reciben las canastas en las



Puedes seguir la acción con cinco cámaras distintas y escoger el nivel de zoom.

repeticiones. Conceptos como enchufar y machacar cobran vida de manera contundente en este programa cuando miras desde encima del aro cómo se cuelga un jugador y desestabiliza la vertical del tablero.

Súmale que los contrarios han mejorado sus estrategias defensivas y ofensivas, mueven el banquillo con inteligencia y explotan su potencial en tiros libres y triples con maestría, y te encuentras con que hasta el equipo peor clasificado de la conferencia puede ponerte las cosas muy cuesta arriba en el último cuarto.

Hay cuatro niveles de dificultad, compensados hasta el punto que un recién llegado pueda ganar en su primer partido, mientras que un experto pasará tremendos apuros para no verse derrotado miserablemente. Basta escoger el nivel de dificultad que mejor se adecue a cada uno, de manera que el juego no resulte ni frustrante ni aburrido.





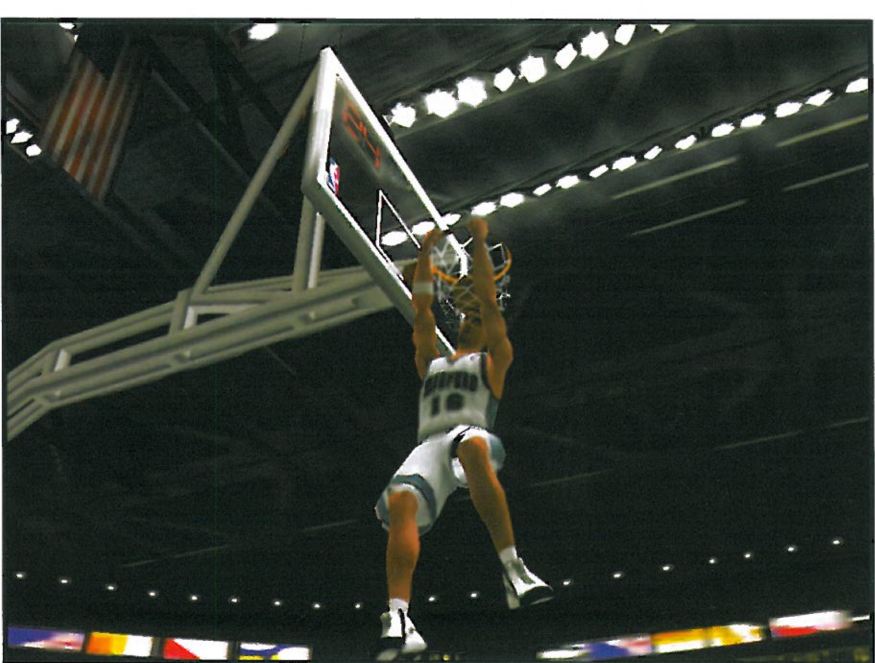
Los tapones están a la orden del día. Ni Shaquille O'Neal está a salvo.

¿Simulador o correcalles?

Bajo la figura de los jugadores aparecen sus nombres, y en algunos casos también se incluye un símbolo que indica su especialidad en algún aspecto del juego, algo que conviene tener en cuenta si lo controlas directamente. Los apartados reflejados son triples, defensa, tapones y mates. Junto con los demás aspectos de su ficha técnica, son características que se reflejan bien sobre el parquet, de manera que sea más fácil encestar o poner una chapa con unos jugadores que con otros en función de su calidad de tiro o dimensiones respectivamente.

Algunos de los aspectos que rodean al juego están mejor resueltos que nunca. Por ejemplo, los rebotes del balón y su física han sido estudiados de manera muy concienzuda y en pocas ocasiones cabe desconfiar de su comportamiento, sobre todo al rebotar en el aro. También mejoran las animaciones en los tiempos muertos, donde se ve a jugadores del banquillo, entrenadores y árbitro protagonizar momentos dramáticos o cómicos según les vaya.

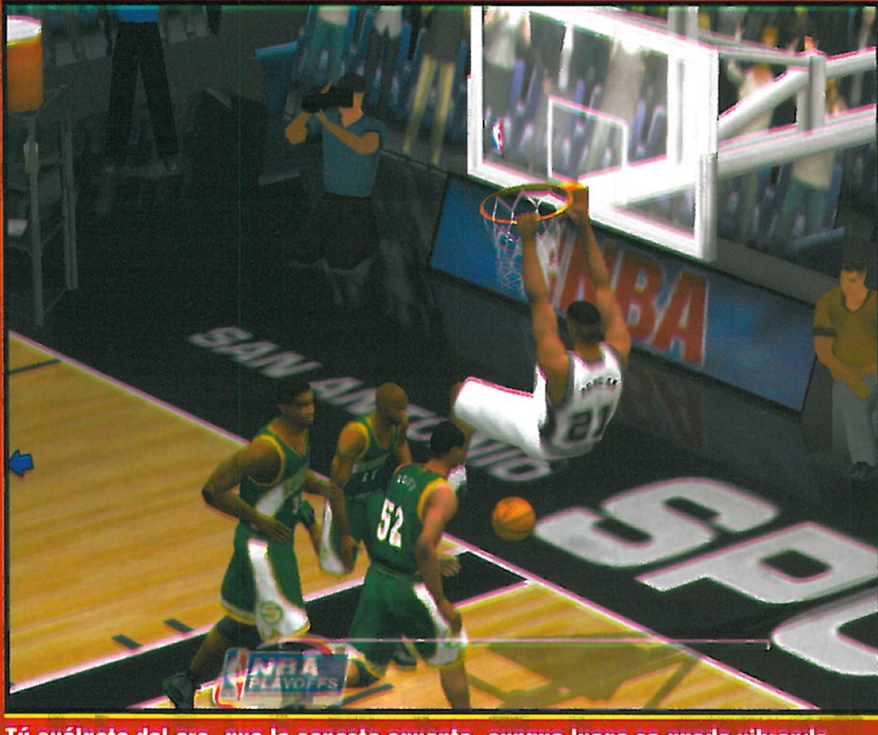
Sin embargo hay un problema difícil de solucionar, que son las transiciones ataque-defensa. Al igual que sucede con la serie NHL, NBA Live 2003 no es capaz de situar a los jugadores en defensa con la suficiente rapidez, de manera que, tanto tras una canasta como si recuperas un balón, puedes contraatacar tan velozmente que las oportunidades de canasta son máximas. Puede que esto ayude a que resulte más espectacular y



¡De espaldas! Pau Gasol demuestra por qué fue elegido novato del año.

divertido como videojuego, pero debió reservarse para el modo arcade. En el modo simulación, este aspecto debería haberse cuidado más para que los partidos no se conviertan en un correcalles.

La posibilidad de abusar del botón para esprintar elimina parte de la estrategia y profundidad del juego, que a veces necesita de agotar los tiempos de posesión para combinar una jugada con acierto. Por ello se puede considerar el juego sólo una buena simulación y un perfecto arcade que tiene suficiente potencial como para agradar a todo tipo de usuarios, independientemente de sus preferencias.



Tú cuélgate del aro, que la canasta aguanta, aunque luego se quede vibrando.

No olvides a los amigos

Además de los partidos inmediatos con escuadras seleccionadas por el ordenador, destaca el modo franquicia, en el que te haces cargo de todos los aspectos del equipo escogido, desde la selección de novatos hasta la renovación de contratos y traspasos. El nivel estadístico es denso, como corresponde a un deporte en el que se estudian tantos parámetros y variables, pero en pocas horas te integras en su dinámica sin problemas.

Y si la acción te lleva de cabeza, nada mejor que practicar un poco en solitario o jugarte un uno contra uno en el que pueden participar las mayores estrellas de los últimos 30 años. O echarte tus partiditas en casa o Internet con el amigo de turno, o cualquiera de los inscritos en EASO (EA Sports Online), un centro de juego donde se organizan encuentros y chats sobre la marcha y al que tienes acceso gratuito durante dos meses.

Algunos de los aspectos que rodean al juego están mejor resueltos que nunca

Son muchas las virtudes que encontramos aquí y nos dejamos en el tintero: los intentos de canasta desde los postes alto y bajo, la buena respuesta del programa a la hora de pitar personales o permitir el robo de balón, la cantidad de errores no forzados, el ritmo de juego y hasta el dramatismo implícito de un marcador apretado, que parece acrecentarse en NBA Live 2003.

Independientemente de los pros y contras reseñados, es indispensable para todo buen deportista virtual. Y no lo decimos porque sea el único representante del baloncesto en el mercado (una pena, la verdad), sino porque te va a proporcionar meses de emociones intensas.



Nada te impide realizar pases muy largos o tirar a canasta desde tu cancha.



Es habitual sufrir bloqueos cuando efectuamos marcajes estrechos.



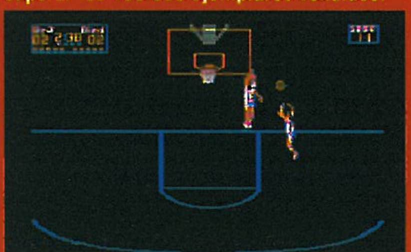
No importa que entres con todo al atacar si el defensa no había ganado la posición.

UNO CONTRA UNO

Coincidiendo con el 20 aniversario de Electronic Arts como productora de juegos de baloncesto, echamos un vistazo a lo mucho que ha evolucionado su representación

BIRD VS DR. J (1983)

EA publicaba su primer juego de baloncesto para 8 bits, One on One, reuniendo a dos grandes estrellas del deporte. Un juego excepcional y el primer título deportivo en superar los 100.000 ejemplares vendidos.



BIRD VS DR. J (2002)

Este choque alcanza ahora un nivel gráfico que no podíamos haber soñado hace dos décadas. NBA Live 2003 permite emparejar a los mejores jugadores de los últimos 30 años en el gimnasio, la playa o el parque.



GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Haemimont Games • EDITOR: FX Interactive • PRECIO: 19,95 €

Por O. García

IMPERIUM
La Guerra de las Galias





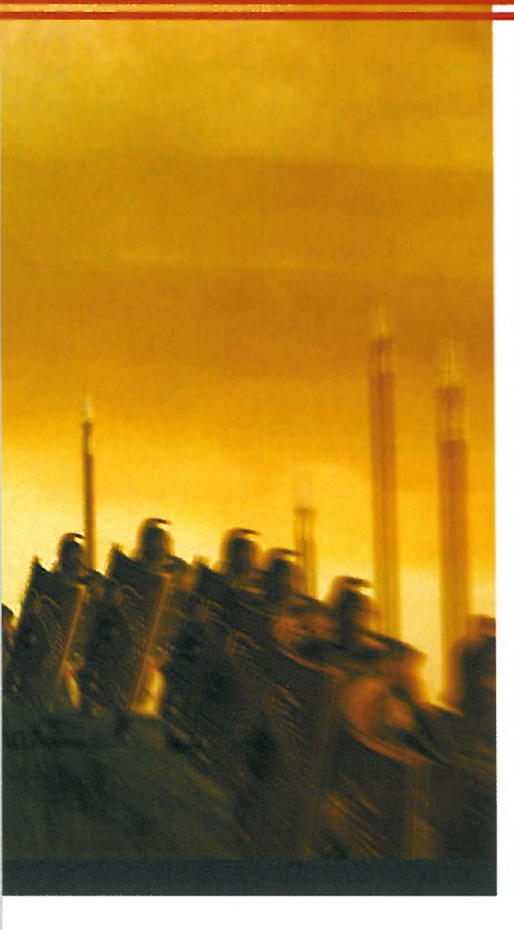
A primera vista, lo que sorprende de *Imperium* es que en la carátula aparezca la telefilmera frasecita de "**Basado en hechos históricos**". A estas alturas, todo el mundo sabe que "basado en" **significa, a efectos prácticos, "ambientado en" + "imaginación al poder"**. E ***Imperium***, por suerte, **tiende más a lo segundo**.

Y digo por suerte no por desprecio a la historia, sino por aprecio al juego. Dado que el título de Haemimont se inscribe en la tan solicitada línea de los ETR sin complicaciones (muy cercano a su anterior Tzar), a nadie habría ayudado que el título se empantanara en detalladas referencias históricas, ya fueran militares, sociales o geográficas. Para eso ya están otros títulos pensados para los estrategas y diplomáticos más sesudos. O sea, olvídate del enganchabobos publicitario y prepárate a disfrutar de un juego más cercano a la estrategia fantástica de toda la vida que a una recreación de los paseos cesáreos por la vecina Galia.

De hecho, el héroe natural de la aventura no es ni romano, sino un atribulado, impaciente y valeroso galo apodado Lárax que busca vengar la muerte de su familia a manos de los teutones. Su periplo le llevará por incontables combates, ya sea solo o acompañado. También trabará amistades y enemistades a partes iguales a lo largo de las múltiples misiones que incluye la campaña. En este sentido, resulta mucho más interesante la ascensión de Lárax y su conversión en brutal —y sabio— líder y guerrero que no los elementos más supuestamente roleros del juego. Básicamente estos elementos se limitan a aumentar unas características y a proporcionar algún que otro objeto mágico.

Corredor de fondo

Por otro lado, la campaña individual tiene una duración considerable, no tanto por su





Las cuevas permiten moverse con rápidez de un punto a otro. Cuidado con los ataques sorpresa.

creciente dificultad, sino por la gran extensión de terreno que ocupa cada escenario. Además, el galopante Lárax (suerte que va a caballo) debe volver más de una vez sobre sus pasos para resolver asuntos que se han quedado a medias, como adquirir ese objeto mágico que antes nos estaba vetado o acabar con ese caudillo que antes era una bestia parda y ahora sólo pan comido.

Los paseos arriba y abajo pueden solucionarse silvestremente acelerando la velocidad de juego, pero ello no evita que en demasiadas ocasiones las misiones pequen de una linealidad excesiva, con nuevos objetivos que van apareciendo a medida que completas los anteriores.

El mapa estratégico te permite administrar recursos y comandar tropas fácilmente

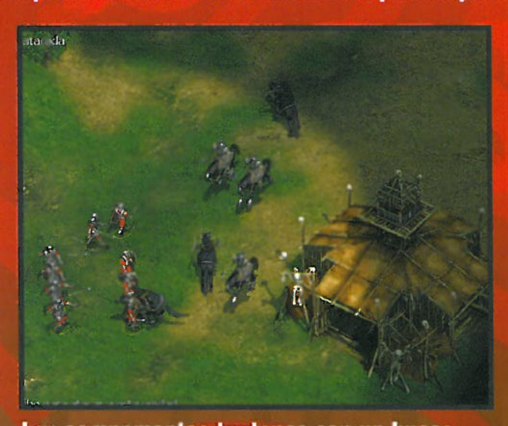
Visto como juego de rol ligero, Imperium no pasaría de ser un pariente pobre de Diablo y compañía. Pero recuerda que es un juego de estrategia en tiempo real, y precisamente en el apartado "Estrategia" es donde puedes encontrar la mayor ración de diversión.

Laureado en estrategia

Existen 20 escenarios disponibles, aunque también puedes optar por crear mapas aleatorios con opciones configurables. Aquí puedes reclutar guerreros y administrar tu territorio como te plazca, al tiempo que vas ocupando nuevos asentamientos y puestos avanzados que suponen la base de tus recursos. El sistema de gestión, en este sentido, se ha mantenido al mínimo, con un árbol tecnológico eficaz aunque ínfimo y sin la posibilidad de construir nuevas edificaciones. Lo importante es combatir, y para ello los desarrolladores de Haemimont han implementado un muy práctico mapa estratégico que te permite al mismo tiempo administrar recursos y comandar tropas con una facilidad supina.

Y aquí es donde, por trivial que parezca, las diferencias entre un verdadero general y un machacarratones se hacen más evidentes: en saber decidir las rutas de expansión más viables, en ocupar y mantener los puestos clave, en realizar tácticas de guerrilla con la caballería o en vigilar de cerca los avituallamientos de tus unidades. Este último aspecto es importante, ya que sin los suministros les resultaría imposible llevar a cabo una campaña larga (más que nada porque, sin comida, los muy blandos se van muriendo).

La IA no es que sea soberbia, pero cumple sobradamente. Las unidades de una misma formación, por ejemplo, son capaces de distribuirse para atacar a distintas unidades enemigas y no abalanzarse únicamente contra la unidad sobre la que has hecho clic. También es cierto que a veces tus soldados tardan en reaccionar a una orden de retirada porque están verdaderamente enzarzados en el fragor de una batalla. De todas formas, este "estorbo" a efectos de jugabilidad puede atribuirse más al realismo militar que a otra cosa.



Los campamentos teutones son un hueso duro de roer en las fases iniciales.

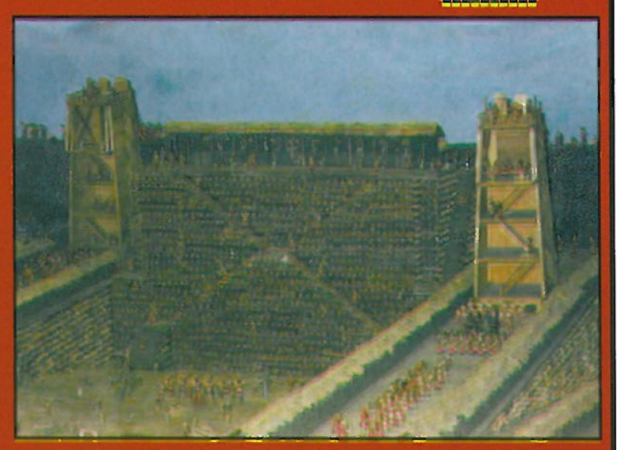


Los teutones pueden suponer un verdadero estorbo para tus rutas de suministros.

Por otro lado, la IA enemiga, como en la mayoría de estos casos, conjuga una gestión de recursos impoluta con unas



CÉSAR CONTRA LA GALIA



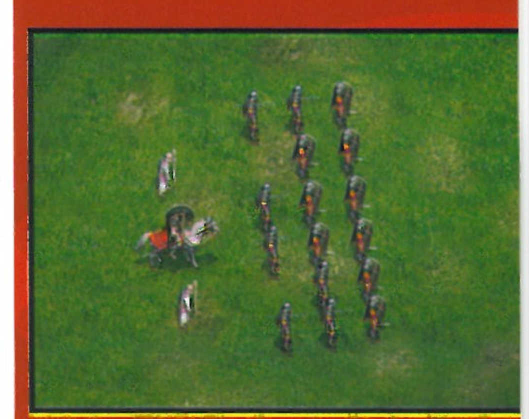
Aunque poco de historia encontrarás en el juego, sí que es cierto que romanos y galos tuvieron sus más y sus menos. Tras la victoria contra los helvecios en 58 a.C. algunos galos pidieron ayuda a César para expulsar a una tribu germana que había cruzado el Rin y ocupado Alsacia. Después de derrotarla, César, sabedor del valor estratégico de la región, optó por permanecer allí con sus legiones en un claro acto de provocación. Conscientes del peligro, las tribus galas del norte formaron una coalición antirromana, ocasión que aprovechó César para atacar. Mientras, otro ejército romano sometía a las naciones normanda y bretona. Sin embargo, en 56 a.C. los bretones se sublevaron. César, envuelto en ese momento en las intrigas de la política romana, tuvo que esperar un año para derrotar a los bretones en una gran batalla naval. Al año siguiente, en 54 a.C., el ambicioso general ya estaba a punto para ocupar Gran Bretaña y llegar donde ningún romano había llegado.

acciones militares de dudosa eficacia. En ocasiones te encuentras con tropas que reciben impertérritas una lluvia de flechas desde un puesto asediado durante un rato antes de decidirse a construir las catapultas o con unidades dispersas que parecen vagar a la buena de Dios y que acaban masacradas por fuerzas netamente superiores. En cambio, la IA actúa con mayor astucia en las formaciones con héroes, capaces de retirarse a su debido tiempo o de contraatacar ferozmente contra tus ejércitos más osados. En cualquier caso, nada que un estratega de los bits no pueda superar con facilidad.

En definitiva, se trata de un buen conjunto que, aun con sus desajustes, puede saciar las ansias de muchos jugadores. Los espléndidos gráficos de *Imperium* y su precio reducido todavía lo aconsejan más como compra para estrategas del pilum.



Las andanzas del joven Lárax articulan la campaña del juego.



Las formaciones tienden a ser eficaces hasta que se lía un guirigay.



Los rituales druídicos son lentos de ejecutar pero terriblemente poderosos.



Las aldeas conforman la principal base de recursos de tus costosas campañas militares. Cuida la logística.



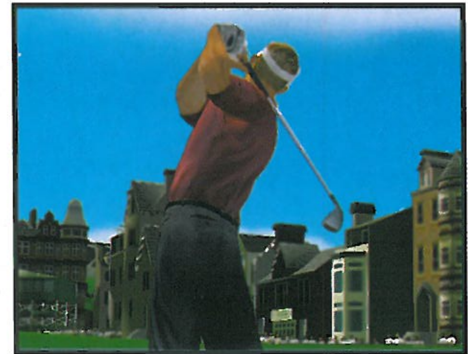
El mapa estratégico resulta terriblemente sencillo y práctico.


another WAR
EL PRIMER RPG AMBIENTADO EN
LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL.
INCLUYE 4 CDS CON TEXTOS EN CASTELLANO.
© 2002. Cenega. Todos los derechos reservados. El resto de marcas están registradas por sus respectivos propietarios.
PC CD-ROM
SE INCLUYEN 4 CDS
another WAR
MIRAGE
PC CD ROM
CENEGA
MIRAGE
Virgin PLAY
www.Virgin.es

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** Headgate Studios • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 44,95 €

TIGER WOODS PGA TOUR 2003

Por A. Jiménez



El mes pasado analizamos *Links 2003* situándolo a la cabeza de los simuladores de golf tradicional. **Pero el mejor jugador** del mundo **no está dispuesto a compartir su corona** con nadie, y vuelve por sus fueros. ¿Podrá dominar el difícil campo de los compatibles?



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 333; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 700; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: 4 — LAN: 4 — Internet: 4

Idioma Textos de pantalla: inglés — Voces: inglés

VEREDICTO

Técnicamente magistral, divertido, adictivo y con una concepción del golf insuperable. Superlativos le sobran a este juego, firme candidato a título deportivo de la temporada. Si te consideras golfista virtual, sólo querrás jugar aquí. Y si no te gusta el golf, es que no has visto Tiger 2003.

9

Sólo han pasado ocho meses desde que vimos Tiger Woods PGA Tour 2002 y ya tenemos el del año que viene entre manos. Sus autores, Headgate Studios, se están consolidando como uno de los estudios más serios y profesionales del mercado gracias a la calidad de sus productos. Y si el último ya era muy bueno, éste es mucho mejor: poderoso y electrizante.

El vídeo de presentación, lleno de acción, da paso a un menú animado en el que encontramos tantas opciones como podamos soñar. Además de jugar partidas rápidas, consultar récords y estadísticas, acceder a la configuración técnica, ver repeticiones, vídeos de otros títulos de la casa o partidas en red/IP, destaca el modo de carrera profesional.

Enumerar todas las virtudes de Tiger Woods PGA Tour 2003 sería como escribir un manual

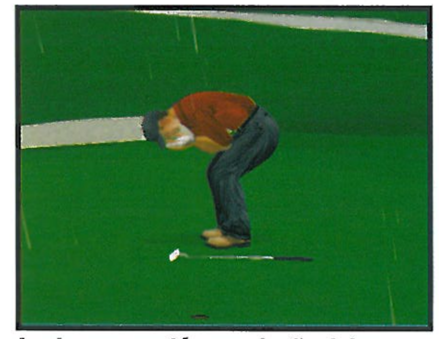
Desde el primer momento un asistente te lleva de la mano por el proceso de creación de tu jugador, la inversión económica, los campos de entrenamiento de maderas, hierros y putts, ejecución de drives y chips, sistemas de golpeo y calendario de competiciones.

Allí jugarás por dinero que debes invertir en mejorar tu técnica y tu saco de palos o en abonar inscripciones, con competiciones basadas en todo tipo de sistemas: menor número de golpes, número de hoyos ganados, puntuación por consecución de logros, equipos alternados, etc. Hay muchos campos de golf para elegir, todos de una belleza y diseño sin par. Y se incluyen utilidades y creadores arquitectónicos de campos muy sencillos de usar.

Líder del torneo

Ya sobre el campo, hay muchas cosas que te dejan de piedra. La tridimensionalidad de los gráficos permite que muevas la cámara por cualquier punto de la superficie a tu antojo, estudiando cada obstáculo que pueda interponerse en tu camino antes del golpe. Hay muchas cámaras disponibles que puedes configurar a tu gusto (distancia, ángulo, rotación, zoom, transición...) y a las que accedes en pantalla completa cuando quieres con sólo pulsar una tecla.

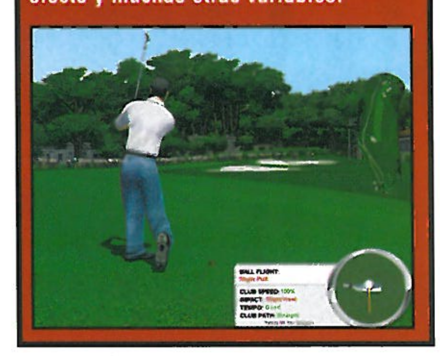
Es imposible recalcar todas las virtudes de Tiger Woods PGA Tour 2003, porque sería como escribir un manual. Pero de entre todas destaca la facilidad de



La desesperación se adueña del jugador tras fallar estrepitosamente.

EL VERDADERO SWING

El método TrueSwing es uno de aquellos inventos que llevan en su sencillez el germen de la genialidad. Pocas veces el golf virtual reproducirá con tanto esmero el real. Una flecha bajo la bola sirve para apuntar y ejecutar el golpe. Puedes seleccionar el swing con ratón (horizontal o verticalmente) o mediante el sistema de tres clics de toda la vida, basado en parar las barras en movimiento. Si escoges TrueSwing, tu ratón se convierte en el palo. Balancéalo suave y firmemente atrás y adelante para que la bola despegue del tee. En función de tus movimientos, el cuadro de análisis te indicará el vuelo de la pelota, su efecto y muchas otras variables.





La arena y la inclinación siempre complican las sacadas de búnker.

manejo del juego por medio del sistema TrueSwing, ejecutando los golpes mediante el ratón, una interfaz de usuario perfecta, cinco niveles de dificultad y multitud de pequeños detalles, como el vuelo de helicóptero sobre el hoyo o las anotaciones del caddie, que te transportan virtualmente al mejor campeonato de golf.

Para que esto último se haga realidad, tienes conexión gratuita durante dos meses con EA Sports Online (EASO) para que disfrutes conociendo a los mejores jugadores del planeta, jugando torneos de hasta 150 participantes o reñidos encuentros de hasta cuatro usuarios. Puedes chatear con ellos en el lobby o mientras juegas (18 hoyos en menos de media hora), añadirlos a tu lista de amigos, formar clubes y vivir una experiencia estupenda sin apenas lag.

Hoyo en uno

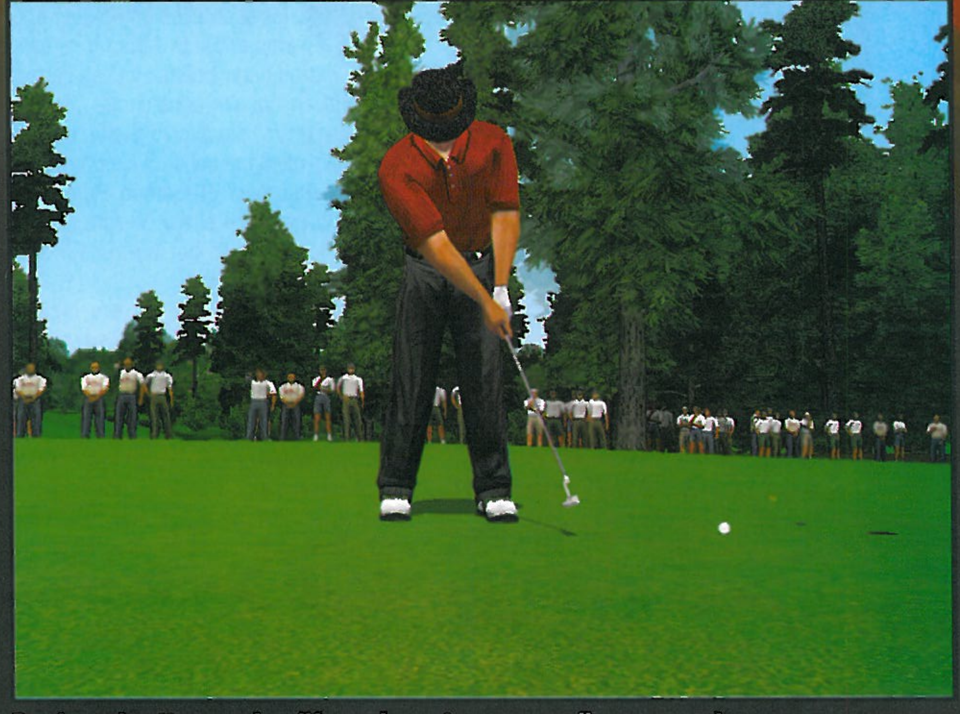
En el juego te encuentras con todo tipo de condiciones meteorológicas (sol de justicia, lluvias torrenciales, vientos huracanados o intensas neblinas) que afectan al movimiento de la bola en su vuelo y recorrido sobre las distintas superficies, handicaps, sorpresas, una excelente física de impacto y movimiento, innumerables clasificaciones, datos, jugadores profesionales de la PGA... Y todo ello ha sido presentado con la máxima eficacia y preciosismo.

Se trataría de un juego de 10 si no fuera porque está en inglés, hay aspectos visuales que mejorar (como los espectadores) y en el servidor on line detecté algunos fallos (marcadores imposibles, bloqueos esporádicos o deficiente interfaz), aunque ya hay actualizaciones que descargar de forma automática.

EA Sports y Headgate Studios han realizado un videojuego extraordinario, de los que marcan un antes y un después en la historia. Estamos ante un clásico, compruébalo tú mismo.



Cuando estás cerca del green es útil la malla de colores que muestra la inclinación del terreno.



Dominar el putt marca las diferencias entre un aprendiz y un maestro.

GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Triumph Studios • EDITOR: CDV • PRECIO: 49,95 €

COMBAT MISSION 2

El calor estratégico que desprende esta secuela **es** incluso **capaz de derretir** todo **el hielo de la estepa rusa**. Tal vez los alemanes cometieron un error internándose en territorio soviético, pero **Triumph Studios se ha apuntado un tanto** llevando al este su sistema de turnos.

Por J. Font



El primer Combat Mission nos sumergía en cuerpo y alma en los acontecimientos que rodearon el Día D. Ahora que nuestros paracaidistas ya han llegado a Arnhem en buenas condiciones, llega la hora de pasar revista al otro frente: el ruso. La ofensiva alemana del 41 y la contraofensiva rusa que llevó al Ejército Rojo a las puertas de Berlín es el eje de esta secuela que lleva la estrategia por turnos a niveles de auténtica excelencia.

Combat Mission 2 recrea ese cruento episodio de la guerra del 39. No se trata de una campaña lineal, sino de varios momentos históricos reproducidos uno tras otro pero sin estrecha conexión entre ellos. El número de batallas varía en cada operación y se puede acceder a cada una de ellas sin ningún tipo de restricción. Además, también incluye un generoso surtido de batallas rápidas de usar y tirar.

En el juego entran en liza siete naciones distintas. Además de alemanes y rusos, encontrarás polacos, italianos, finlandeses, rumanos y húngaros. En total, más de 300 vehículos y 600 unidades de infantería.

Una vez más, los turnos se encargan de garantizar que al juego no le falte profundidad estratégica. La diferencia con otros juegos que apuestan por tan vetusto y venerable sistema es que en Combat Mission 2, como ya pasaba en el primero, los turnos se plantean por separado y se ejecutan a la vez en tiempo real. Es decir, tú planificas y después es la máquina quien se encarga de representar lo planificado mientras tú miras.

Tropas desplegables

Las batallas cuentan con varias fases. Empiezas por hacerte cargo del despliegue de las tropas sobre el escenario. Tras ejecutarse los primeros turnos de que consta la batalla, se produce una pausa en la que debes redistribuir tu ejército y desplegar los refuerzos, si es que los tienes.

El juego ha visto como su mecánica era simplificada considerablemente. Los cambios en la jugabilidad tienden a permitir que administres tus tropas de forma más racional y te ahorres masacres innecesarias. En ese sentido hay que interpretar la opción de destacar pequeños grupos de



unidades en operaciones de avanzadilla para que localicen al enemigo y se replieguen a continuación. Esta posibilidad resulta muy útil (casi imprescindible), porque combatimos en inmensos espacios abiertos en los que tanto los vehículos blindados como las unidades de infantería quedan expuestos con frecuencia.

Pese a que abundan los vastos páramos desolados, tampoco falta una orografía traidora que, aliada con el velo de guerra, hace que muchas veces no notes la presencia del enemigo hasta que te está pateando el trasero. En ocasiones, puedes detectar su avance pero no identificar sus unidades hasta que las tienes muy cerca.

Un código de colores permite reconocer rápidamente la situación de cada unidad

Con la inclusión de las unidades de exploración, los desarrolladores han introducido un elemento clave para evitar las emboscadas, sobre todo cuando se trata de entrar en zonas habitadas o de aprovechar los accidentes del terreno para ir avanzando relativamente a cubierto. También es posible ordenar a los carros de combate que realicen incursiones, destruyan lo que puedan y luego se replieguen (algo especialmente útil cuando juegas con los alemanes) o que controlen la parte superior de las colinas para evitar ataques a sus zonas más vulnerables.

General Invierno

Mientras el ejército alemán debía hacer frente al frío, uno de los peores enemigos del bando ruso fueron los problemas de comunicaciones. En el juego eso se traduce en que tus unidades tardan algo en responder a las órdenes y en que no siempre dispones de refuerzos con la celeridad y la frecuencia necesarias. A menudo te ves obligado a cambiar de táctica sobre la marcha y pasar de una disposición de ataque a otra más defensiva. Esto resulta muy atractivo, ya que no encontrarás una estrategia magistral con la que solventar las batallas de forma rutinaria: los acontecimientos van marcando la pauta de tus próximas acciones.

Los escenarios han sufrido una remodelación profunda atribuible sin duda a la nueva ambientación. Vastas llanuras sin apenas vegetación se suceden de forma que casi cualquier zona resulta peligrosa. Eso te obliga a echar mano de unidades blindadas, sin las cuales la infantería apenas podría permitirse el lujo de avanzar un par de pasos antes de ser diezmada. Las MG42 o los morteros causan estragos. La contrapartida es que apenas encuentras obstáculos para moverte de forma rápida y fluida.

Conscientes de que el primer Combat Mission era difícil de jugar, sus creadores

Desplazarte en campo abierto no es fácil. Las bajas se suceden.



La libertad de cámara te permite presenciar explosiones en primer plano.



Pueden arder zonas del escenario, así que intenta no tener soldados cerca.

han optado por incluir un código de colores que permite reconocer rápidamente la situación de cada unidad, su efectividad y su cobertura, así como los movimientos que se le han asignado. Esta fórmula, ya aplicada en el Close Combat original, te mantiene informado y evita, por ejemplo, que el cansancio de las tropas (que influye en su rendimiento) se convierta en un imprevisto.

Sin cuartel

También un código de colores te indica la zona más vulnerable de los vehículos mecanizados del enemigo. De este modo, es algo más fácil saber desde dónde puedes lanzar un ataque efectivo. Gracias a estos detalles, te ahorras la ardua navegación por ventanas y más ventanas abarrotadas de números que caracterizaba a su predecesor.

Combat Mission ya demostró que era posible combinar gráficos 3D con el sesudo sistema de turnos. Puedes mover la cámara a tu antojo en cualquiera de las fases de juego e incluso hacer zoom para ver de cerca los que están a punto de caer en combate. Los gráficos siguen siendo toscos, pero ahora al menos sirven para garantizar una visión adecuada de los diferentes elementos en juego.

El apartado multijugador también ha mejorado. Si la primera entrega sólo permitía la confrontación de dos jugadores en el mismo PC o en Internet a través de e-mail, ahora se extiende a la red local y se eleva el número de contendientes a ocho. Es un detalle curioso si tenemos en cuenta que Combat Mission es un juego que empezó sus andares en la Red. La segunda entrega de este título es una atractiva versión mejorada del primero y, con la nueva ambientación, un nuevo reto al que hacer frente. No conviene pasarlo por alto.

MÁS GUERRA

Explorar, controlar y atacar sin piedad. Éstas son las claves del éxito. Bueno, siempre que no olvides que la clave suprema consiste en pensar.



1 No podrás identificar las unidades hasta que tus tropas estén lo suficientemente cerca. Explorar el terreno es muy importante. Realizar movimientos de despliegue rápido y retirada de las tropas ahora es posible y muy útil.



2 Abudan los grandes espacios abiertos. Lo más prudente es utilizar los blindados de parapeto para cruzarlos. Si te toca defender, el procedimiento a seguir es algo más fácil. Las ametralladoras causan estragos en campo abierto.



3 La interfaz se ha remodelado para ofrecer más información y que resulte mucho más intuitiva. También se han añadido nuevas opciones de movimiento y colores para identificar las zonas vulnerables de los vehículos o sus movimientos.



Moverte sin saber qué es lo que vas a encontrar es sinónimo de masacre.



Durante la primera fase puedes distribuir tus tropas por el escenario.

La secuela no decepciona. Nueva ambientación y mejoras importantes.



En tiempos de guerra, llegar a tu domicilio para comer puede ser complicado.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Arxel Tribe • **EDITOR:** Friendware • **PRECIO:** 42,95 €

THE GLADIATORS

Galactic Circus Games

Estas navidades vienen muy cargadas de **estrategia en tiempo real**. Para los que busquen **alternativas radicalmente distintas** sin abandonar el género, Arxel Tribe nos propone ***The Gladiators***, un juego que **eleva al cuadrado la fórmula de** clásicos como ***Cannon Fodder, Z*** o ***Myth***.

Por G. Masnou

Sangre, vísceras y muerte. Todo vale cuando se trata de entretener a las masas. Ya dieron ejemplo los romanos con su circo, los mayas (con sus juegos de homenaje a los dioses en que los perdedores eran decapitados) y los organizadores de las justas medievales. En la actualidad, nos lo pasamos en grande con cosas tan decrépitas y salvajes como la liga de las estrellas y Operación Triunfo, pero, ¿que nos depara el futuro?

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 350; 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 800; 192 MB de RAM
(+13)

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ — LAN: 16 — Internet: 16

Idioma Textos de pantalla: español — Voces: español

VEREDICTO

El mejor juego de estrategia posible para los que aborrecen la estrategia. Sin aportar nada substancialmente novedoso, *The Gladiators* se las apaña para ofrecer una experiencia exuberante y un desafío de muchos quilates sin renunciar al divertimento inmediato típico de los juegos de acción.

8

Los desarrolladores de Arxel Tribe apuestan por un retorno a los orígenes: una lucha de gladiadores con tres razas en pugna por el poder, armamento de última generación y variedad de arenas situadas en alguna galaxia lejana.

The Gladiators es, muy posiblemente, lo más cerca que estará jamás un juego de estrategia de un juego de acción. Olvídate de recolectar recursos, olvídate de crear una base con decenas de edificios distintos, olvídate de complicadas formaciones de ataque. Lo que aquí prima es la sencillez, la espectacularidad y la jugabilidad directa y sin aditivos. Es un juego que, al igual que en su día hicieron *Z*, *Myth* o *Ground Control*, pone el género de la estrategia al alcance de todos los usuarios de PC.

Que empiece el espectáculo

Tres son los aspectos del juego que sobresalen por encima de la media y que, en mayor o menor medida, deciden tu porvenir en las arenas. El primero de ellos tiene que ver con los escenarios. Al contrario de lo que pasa en la mayoría de juegos de estrategia en tiempo real, en *The Gladiators* el desequilibrio táctico no recae sólo en los distintos tipos de unidades, sino en las particularidades del terreno.

El secreto está en aprovechar cada accidente del terreno, cada desnivel, para obtener una posición favorable respecto al

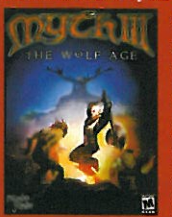


EN EL NOMBRE DEL PADRE

The Gladiators mezcla en su fórmula de juego varias ideas de antiguos clásicos. Por suerte, algunos de ellos han sido puestos al día últimamente, así que si te ha gustado el juego de Arxel Tribe y tienes ganas de más, dispones de buenas opciones.

MYTH III: THE WOLF AGE

Mucho más estratégico e infinitamente más pausado que *The Gladiators*, el título de Mumbo Jumbo se convierte en la propuesta perfecta para quienes, además de diversión, quieran un guión magistral ambientado en un contexto de espada y brujería, multitud de desafiantes rompecabezas y unidades que tengan un peso específico en los combates.



Z: STEEL SOLDIERS



Al igual que el juego aquí analizado, *Z* ofrece grandes dosis de humor y destrucción a velocidades de vértigo. Las diferencias entre ambos títulos hay que buscarlas en la variedad de unidades (30 tipos en *Steel Soldiers*, 24 en *The Gladiators*) y en el hecho de que en el juego de los Bitmap Brothers hay que generar recursos y conquistar varios tipos de edificaciones distintas.

enemigo. Sobre todo porque todas y cada una de las 21 arenas de que consta el juego representan un bien estructurado desafío. Hay búnkeres, torres de vigilancia y una infinidad de edificaciones listas para que hagas un uso creativo de ellas.

Además, todos los objetos del escenario son susceptibles de ser destruidos. Dispara sobre un tonel de combustible y acaba simultáneamente con varios enemigos, destruye la vegetación para abrir nuevas rutas o devasta el muro que te impide el acceso a la base enemiga. En *The Gladiators* todo eso es posible.

Las unidades son el segundo aspecto a tener en cuenta. Las partidas empiezan con un número muy limitado de ellas y debes invertir todos tus esfuerzos en mantenerlas con vida el mayor tiempo posible. Los enemigos surgen de cualquier rincón del escenario. Si no sigues una férrea táctica de equipo, tus hombres caerán como moscas.

Si juegos como *Myth* o *Ground Control* forman parte de tu historial como videoadicto, ya sabes de lo que hablo: se trata de agrupar a tus hombres en varios escuadrones, avanzar despacio por el escenario y aprovechar las habilidades concretas de cada unidad. En *The Gladiators* cada pedazo de terreno usurpado, cada enemigo eliminado y cada nueva unidad generada representan una pequeña victoria.

Sí, has leído bien. Una novedad interesante y quizás la única que incorpora el juego de Arxel Tribe respecto a sus congéneres radica en la posibilidad de generar nuevas unidades mediante la utilización de unos portales llamados, muy originalmente, zonas de generación. Dada su importancia, es lógico que sea junto a estos portales donde se producen las mayores carnicerías colectivas.

El tercer y último punto que convierte a *The Gladiators* en el gran juego que es tiene que ver con los numerosos potenciadores que mejoran las habilidades de tus unidades y que, en definitiva, te hacen la vida un poco más fácil. Hay un poco de todo, desde


Las posiciones elevadas suponen una ventaja estratégica con respecto al enemigo.


Hoy se ofrece para cenar una ración de humano a la parrilla.


Los enemigos no son visibles hasta que te encuentras a poca distancia.


Poco pueden hacer los secuaces de Maximix contra unos humanos agazapados en un búnker.


Cada misión incluye un desenlace lleno de enemigos y fuegos de artificio.

blindajes que perfeccionan la resistencia a ataques extremadamente poderosos que permiten acabar con los enemigos en un santiamén. Tampoco hay que olvidar los tradicionales botiquines para restaurar la salud o curiosidades como el potenciador llamado "heroísmo", que permite a tus tropas luchar durante unos segundos de más cuando ya han perdido toda su energía. Puede que a simple vista estos añadidos te parezcan una pijada, pero en los niveles más avanzados, donde las batallas se vuelven multitudinarias, la diferencia entre el éxito y el fracaso puede depender de detalles como si tienes o no un botiquín de más.

Cada una de las 21 arenas del juego representan un bien estructurado desafío

Recuerdos a la familia

El juego no destaca por su grado de equilibrio. En las primeras misiones sólo manejas unas pocas unidades y el enemigo es realmente patético. Sin embargo, a partir de la cuarta arena, el ordenador dispone de una aplastante superioridad numérica y los potenciadores y las zonas de generación empiezan a escasear de forma alarmante. Esto implica tener que jugar una y otra vez la misma misión hasta que logras tu objetivo. Con toda probabilidad, acabarás por odiar la maldita frasecita que aparece tras cada derrota: "Has perdido".

En honor a la verdad, hay que decir que *The Gladiators* posee la mejor IA que ha asomado por la pantalla de un ordenador en lustros. Las unidades ejecutan las órdenes de ataque forma ejemplar, recorren grandes distancias sin quedarse atascadas y no dudan a la hora de atrincherarse en búnkeres y demás edificaciones.

El resto del lote cumple con creces. Los gráficos desprenden un agradable aroma a cómic y se mueven a una velocidad óptima teniendo en cuenta lo recargados que están los escenarios. La banda sonora, muy adaptada al ritmo del juego, ofrece una sucesión de poderosos temas de *death metal* que suben las pulsaciones y aumentan el mono por la destrucción a mansalva. El sistema de control es lo suficientemente sencillo como para adaptarse a él en apenas unos minutos y las opciones multijugador se las apañan para garantizar una larga vida al juego una vez completada la campaña individual.

Tal vez los amantes del realismo sepulcral y la ciencia exacta opinen que *The Gladiators* es un pasatiempo excesivamente frenético, pero esto es una máquina perforadora de cerebros, una avalancha de divertimento en estado puro. ¿Estás dispuesto a perdértela?


En una situación así más vale abandonar y cargar la última partida guardada.


Hay ocasiones puntuales en las que resulta mejor olvidarse de las formaciones.


Las zonas de generación resultan tan bellas como indispensables para sobrevivir.


El motor del juego es lo suficientemente flexible como para funcionar en ordenadores modestos.


Los helicópteros son, de lejos, la mejor unidad de los humanos.

GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Digital Illusions • **EDITOR:** Microsoft • **PRECIO:** 49,99 €

RALLISPORT CHALLENGE

¿Una conversión de consola? Sí, pero de la que mayores semejanzas tiene con los compatibles y procedente de un equipo programador europeo que conoce a fondo los entresijos de nuestras máquinas. Sin más preámbulos, démosle la bienvenida al juego de rallies del año, por bueno y por ser el único.

Por A. Guerra



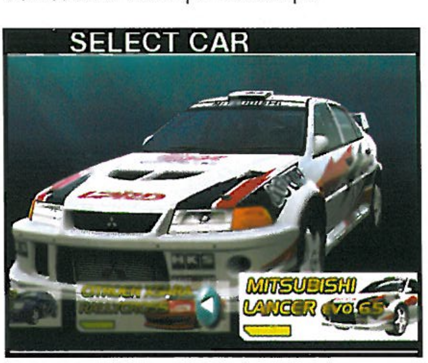


RalliSport Challenge es más que una conversión de Xbox. Sus autores, los suecos de Digital Illusions, lo fueron también de juegos como Motorhead o Rally Masters, títulos de calidad que merecen al menos un generoso voto de confianza. Su reciente paso por la acción bélica con Battlefield 1942 no ha quitado a esta compañía nórdica las ganas de correr, pues ya anuncian nuevas ilusiones digitales como Midtown Madness 3 o Motorhead 2. Está por ver si llegan a nuestro sistema, pero mejor nos centramos en el título que nos ocupa.

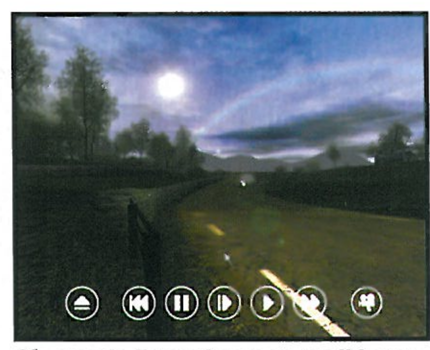
Zanjando inevitables comparaciones, este juego es casi idéntico en PC y consola. Si nos ponemos quisquillosos, podríamos encontrar alguna diferencia, pero nada más allá de una pequeña mejora visual en las resoluciones más altas o la claridad en la definición que asegura el uso de un buen monitor.

Ahora con multijugador

Eso sí, en PC es posible jugar partidas de hasta cuatro jugadores en red local e Internet mediante IP directa. RalliSport Challenge parece concebido para ello: las



Al alcanzar el nivel experto disfrutarás de nuevos y potentes vehículos.



Sí, cuando llueve hasta es posible ver el arco iris.



Hay numerosos obstáculos y giros radicales que afrontar en los trazados.

carreras apenas sufren lag, puedes competir con todas las pistas y coches del juego y normalmente se acaba emparejado en línea de meta. Podría tener mayor variedad, pero dado que estas opciones son exclusivas para compatibles, no cabe más que congratularse y agradecer el detalle a los programadores.

Pero aunque el juego en red no sea lo tuyo, estás de suerte, porque en este CD vas a encontrar cuatro juegos de rally en uno. No podía faltar un modo tradicional, en que corres en solitario tratando de conseguir el mejor tiempo en cada tramo. En él, te vas a dar de bruces con muchos kilómetros de asfalto, gravilla, nieve y barro, todo en imaginativos decorados (desierto, pacífico y mediterráneo) donde predominan los reflejos del astro rey.

En la interfaz de pantalla, se organizan adecuadamente la información referente a velocidad, revoluciones, turbo, cronómetros y, sobre todo, tu posición en carrera. Que el puesto que ocupas se indique en tiempo real sin esperar a terminar los tramos es muy de agradecer. Además, tienes ocho cámaras desde las que seguir la acción, ya sea frente al parachoques, sobre el capó, trasera o con vistas de persecución y helicóptero, aunque habrá quien eche de menos una desde el interior del vehículo.

Fantasía sobre ruedas

Más originales son los modos de escalada de montaña, conducción sobre hielo y circuitos cerrados. En todos ellos, te enfrentas a tres vehículos controlados por el ordenador (o por amigos en multijugador) por la



El Lancia Delta es uno de los coches de rallies más famosos del mundo.

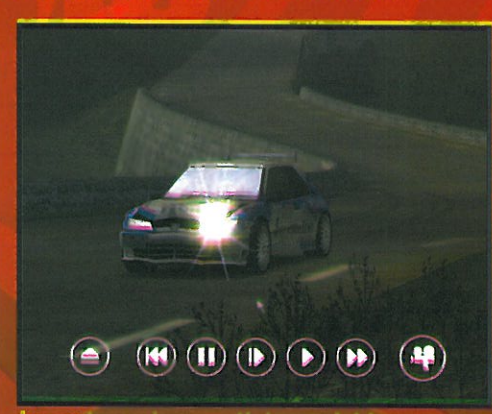


¡Cuidado! Entrar demasiado rápido en las curvas depara consecuencias funestas.

mera satisfacción de correr y ganar, sin importar el tiempo empleado.

Aunque las diferencias son obvias, merece la pena recalcar que las montañas nos tienen subiendo y girando sin parar hasta alcanzar la cima, mientras que la nieve depara los mayores derrapes del programa y los circuitos alternan tramos abiertos con saltos, casas, público, puentes, desmontes y terraplenes. Y tras jugar muchos días, personalmente no sabría por cuál decantarme, pues todos resultan igualmente satisfactorios.

Eso se debe, sin duda, a su física realista y a un planteamiento arcade de una eficacia incuestionable. Los coches se



Las estupendas repeticiones del juego ofrecen gran variedad de ángulos y cámaras. Valen la pena.

HACIA EL ASTRO REY

Parece que cobra importancia la representación de las condiciones medioambientales en los juegos de carreras, particularmente en lo que se refiere a los destellos solares.



E-RACER

Tras cegarnos en Rage Rally, sus programadores británicos se empeñaron en ponernos gafas de sol con su siguiente juego de carreras on line.

MICHAEL SCHUMACHER RACING WORLD KART 2002

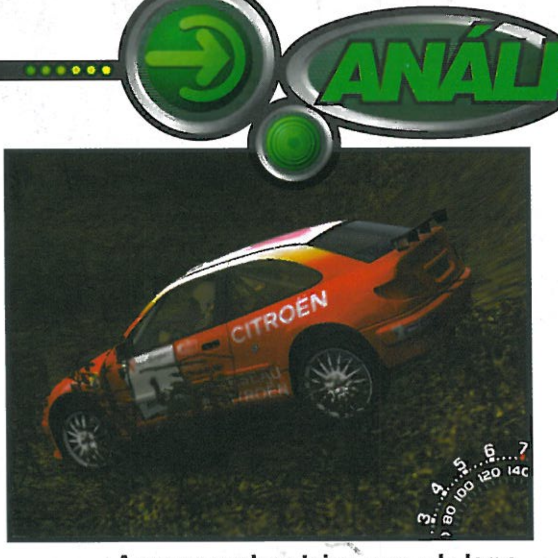
No era un juego brillante, pero será difícil olvidar los preciosistas rayos de sol que despuntaban en el horizonte durante la competición.





RALLISPORT CHALLENGE

A primera hora de la mañana, tarde o noche, vislumbrarás los destellos solares en el cielo (¡cómo se nota que sus programadores son



A veces puedes atajar, pero a la larga no resulta rentable.

deslizan, vuelcan y aceleran como cabría esperar, pero si te pierdes, el ordenador te coloca nuevamente en la pista, y si destrozas el coche a base de golpes y choques, no pasa nada. Sí, el cristal está hecho añicos, la chapa da pena, de los faros no queda ni el nombre, pero la motorización y aerodinámica permanecen intactas de principio a fin.

Todo funciona bien en RalliSport Challenge, un juego de carreras muy equilibrado

Corredor de fondo

Para llegar a los extremos más recónditos del juego, inscríbete y comienza una carrera profesional. Multitud de competiciones y circuitos de todo tipo te esperan (combinando los ya citados). Y no sólo se puntúa por ganar, sino que también se tiene en cuenta el estado final del coche, tiempo empleado y máxima velocidad alcanzada para el recuento de puntos. Así, ascenderás de categoría con mayores niveles de dificultad, y consigues las grandes joyas de la automoción y nuevos recorridos que no imaginaste ni en sueños.

Inicialmente tienes coches atractivos a tu disposición, como el Volkswagen Beetle, el Toyota Corolla o el Peugeot 206, pero lo bueno está por llegar. Hay varias versiones del Mitsubishi Lancer, Subaru Impreza, Ford Focus y Saab 9-3 esperándote, acompañados por conocidos vehículos como el Opel Astra, Citroen Xsara o Nissan Micra. ¿Quieres más? Verás clásicos de la talla del Audi Quattro, Lancia Delta S4, Metro ER4, Renault 5 Turbo y Peugeot 205 TI6, y no faltan ediciones especiales del Suzuki Grand Vitara, Toyota Tacoma, Peugeot 405 y Audi Quattro SI.

Ante semejante perspectiva, uno ya se rompería los cuernos recorriendo cada curva una y otra vez hasta alcanzar el liderato y conseguir las llaves de estas maravillas. Pero es que además cada momento es intenso, la IA de los contrarios es buena y uno termina pegado a la pantalla durante horas por el simple placer de jugar.

Pájaros volando, vítores del público, carreras contrarreloj contra tu imagen fantasma, indicaciones visuales y de viva voz de tu copiloto, elección de neumáticos y pequeños ajustes del coche, tormentas, rugidos de motor, casi 30 vehículos con atributos y personalidad propia, empujar a los contrarios contra las vallas publicitarias, banda sonora movidita, vegetación creíble... todo funciona bien en RalliSport Challenge, uno de los juegos de carreras más equilibrados hasta la fecha.

Eso sí, su claro talante arcade puede molestar a los más puristas. La ausencia de cámara ante el salpicadero, daños mecánicos que afecten al comportamiento del coche, pruebas reales o complejos talleres restan longevidad al programa. Y aunque la conversión es de primera clase, los requisitos de hardware harán sufrir a más de uno.

Sin embargo, sacarás mucho partido de tu nueva aceleradora gráfica y los coches con licencia oficial, la calidad de los entornos gráficos, el magnífico sistema físico de movimiento, las partidas on line y la diversión de cada carrera justifican sobradamente su adquisición. Es más, ahora ya no parece tan importante que Colin McRae Rally 3 se retrase.



Poder correr parte de los rallies a velocidad máxima es todo un aliciente.



Hasta cuatro vehículos compiten en carrera, ya juegues solo o en multijugador.

Ya no saben qué inventar para las repeticiones.



El simpático VW Beetle se comporta estupendamente sobre hielo.



GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Gearbox Software • EDITOR: Electronic Arts • PRECIO: 44,95 €

Primero sorpresa positiva: **Gearbox ha acabado añadiéndole a su juego** una **dosis de sigilo** que no se apreciaba apenas en las primeras versiones del juego que habíamos probado. Y hay más sorpresas **en este hermanastro espía de *Counter Strike***, aunque por desgracia no todas sean igual de agradables.

Por S. Sánchez

007: NIGHTFIRE



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PIII 500; 128 MB de RAM
Recomendado: PIV 1,1 GHz; 256 MB de RAM

aDeSe +13

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC ✗ LAN 32 Internet 32

Idioma Textos de pantalla: español. Voces: español.

VEREDICTO

Acción, sigilo y mujeres son un cóctel explosivo que debe mezclarse con tiento y sentido del equilibrio. Pese a su importante colección de aciertos parciales, este juego tiene pequeños errores, en especial la pobre IA y los estratosféricos requisitos, que lo convierten en una decepción relativa.

7

Últimamente no ha habido muchos juegos con introducciones que valiese la pena destacar. El nivel medio es alto, sí, pero casi ninguna va más allá de lo convencional. Sin embargo, la cascada de imágenes que inaugura Nightfire sí es fuera de serie. Y lo es porque se basa en los incomparables títulos de crédito de las películas de James Bond, con su imaginativa estética y (por qué no decirlo) su machismo implícito.

Una vez acaba la cinéfila presentación, aparece el menú principal. Ya estás listo para iniciar la campaña para un solo jugador, que arranca con la primera de una larga serie de secuencias de vídeo que, por desgracia, no están a la altura de la presentación. Esto puede deberse a que han sido comprimidas en exceso, tal vez para evitar que el juego ocupara más de un CD.

La intención de los desarrolladores era crear un juego de acción narrativa, y es evidente que el uso continuo de vídeos (tanto antes como durante las misiones) permite seguir con nitidez la progresión argumental y da al juego un claro aire

MALOS DE PELÍCULA

En las partidas multijugador, aparecen varios de los personajes habituales en la serie Bond, empezando por 007 con varios de sus trajes y el genial Q, que sale de su laboratorio para hacer algo de ejercicio. Pero además de los protagonistas de este juego, lo que más abundan son los villanos con los que Bond se ha ido enfrentando a lo largo de sus 40 años en activo.

AURIC GOLDFINGER
GOLDFINGER (1964)







ODDJOB
GOLDFINGER (1964)

BARON SAMEDI
VIVE Y DEJA MORIR (1973)







FRANCISCO SCARAMANGA
EL HOMBRE DE LA PISTOLA DE ORO (1974)

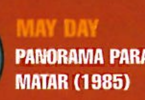
TIBURÓN
MOONRAKER (1979)






MAY DAY
PANORAMA PARA MATAR (1985)

XENIA ONATOPP
GOLDENEYE (1995)







ELEKTRA KING
EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE (1999)

RENARD
EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE (1999)




cinematográfico. Pero, a cambio, le resta agilidad y rompe su ritmo. Al menos, sirven para que te ahorres las largas parrafadas introductorias a que recurren muchos juegos de acción, aunque parezcan más bien pensadas a mayor gloria del agente Bond y el mundo de lujo y glamour en que se mueve.

Generación Bond

Gráficamente, el juego tiene sus virtudes, pero no puede decirse que destaque. Los requisitos son desproporcionados si los comparamos con los de juegos que sí ofrecen esplendor gráfico en estado puro. Sorprende que Gearbox, compañía responsable de Counter Strike, haya tenido tantos problemas para ajustar el juego a los equipos de gama media y baja, un error que esperamos que no cometan con Condition Zero. Aun así, vale la pena destacar detalles que sí se han resuelto muy convincentemente, como la extraordinaria representación del agua.

En el avance que te ofrecimos en el pasado número, ya te adelantábamos algunas de las claves del argumento del juego. En esencia, se trata de un sofisticado duelo entre Bond y Rafael Drake, un malvado científico que pretende dominar el mundo. Esto servirá de pretexto para una campaña de nueve misiones en la que debes lidiar con armas nucleares, misiles de largo alcance y estaciones militares espaciales. Si haces una rápida asociación de ideas, seguro que ya sabes por dónde van los perversos planes de Drake.

Aunque a priori nueve misiones parezcan pocas, los escenarios son enormes, sobre todo los últimos. Además, las misiones están diseñadas de manera que, aunque pases mucho rato por escenarios similares, no tienes la sensación de estar haciendo siempre lo mismo. Esto es posible porque

Gráficamente, el juego tiene sus virtudes, pero no puede decirse que destaque



Protege a tu compañera mientras reposta el avión en el que escaparás.



Bond tendrá que vestirse de astronauta para hacer un trabajito fuera de casa.



Ni Bruce Willis dejaría el edificio en peores condiciones de lo que Bond dejará éste.



Los vídeos no son de una gran calidad, pero se distingue perfectamente a un Pierce Brosnan virtual.

existen abundantes rutas alternativas y porque la jugabilidad y el ritmo de juego son muy variados.

La mayoría de misiones empiezan con una fase de sigilo en general bastante bien resuelta, ya que las cámaras de vigilancia y alarmas se pueden esquivar de manera lógica. No sucede lo mismo con los enemigos, que se comportan de manera irracional como consecuencia de una programación de la IA deficiente. La segunda parte de las misiones puede resolverse aparcando el sigilo y recurriendo al casi siempre eficaz estilo Quake. Eso sí, la protección extra que se encuentra repartida por los escenarios escasea.



Como suele suceder, Bond acude al rescate de la bella damisela.

Tecnología letal

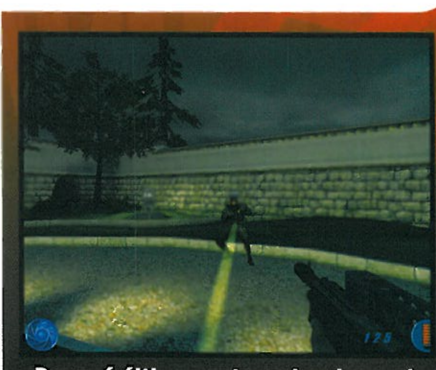
En cuanto al armamento disponible, se ciñe al habitual en este tipo de juegos. En la práctica, acabas usando las armas que puedas quitarle a los enemigos de cada nivel, ya que así te ahorras problemas de munición.

Los artilugios especiales sacados del laboratorio de Q ya son otra cosa. En un primer momento desconcierta un poco lo necesidad de manejar dos inventarios distintos, uno para armas y otro para artilugios, sobre todo por lo que concierne a los artilugios, ya que al principio no se sabe muy bien cuándo debes usarlos ni cómo. Pero el juego no tarda en enseñarte qué es lo que funciona en cada situación concreta. Como el perro de Pavlov, acabas funcionando por el primitivo mecanismo de estímulo y respuesta. En cuanto ves un candado, piensas en reloj con láser, una cerradura digital es sinónimo de descodificador y un gancho en el techo está puesto para que Bond use el móvil equipado con liana a lo Indiana Jones.

El uso continuo de vídeos permite seguir con nitidez el argumento

Las gafas del agente 007 son una excepción: hay muy pocos momentos en que sean de uso obligado, pero su utilidad es innegable. En cuanto te las pones, puedes alternar tres modos de visión: visión nocturna, infrarrojos para localizar blancos rápidamente y una última que te permite ver a través de los muros y de la ropa. Curiosamente, cuando examinas a los varones con ésta última no ves más que su estructura ósea, pero si usas este modo sobre las esculturales mujeres que aparecen en el juego, asistirás al mayor desfile de lencería virtual que se haya visto en un juego desde los tiempos de Larry.

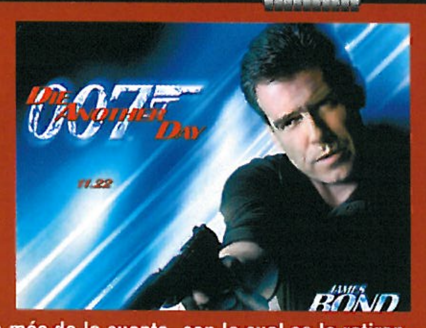
En cuanto al apartado multijugador, se basa en los tradicionales modos Deathmatch (individual o por equipos) y de Captura de la bandera. Se pueden usar bots para jugar contra la máquina, pero ni siquiera los mapas exclusivos para este modo auguran una larga vida on line para el juego. La parquedad de opciones ni siquiera se ve compensada por la posibilidad de jugar con personajes de las películas de Bond, así que a los incondicionales del juego en red sólo les queda esperar a que Gearbox facilite un kit de desarrollo para poder crear mods.



¿Por qué últimamente no hay juego de espías sin ninjas entre los enemigos?

MUERE OTRO DÍA

Bienvenidos al año James Bond. Por un lado se cumple el 40 aniversario del estreno de la primera de sus películas, y por otro, llega Muere otro día la vigésima cinta de la saga. En la constante búsqueda de inicios espectaculares, esta vez no se ha escatimado en dramatismo. James Bond y varios agentes más son traicionados durante una operación, lo cual acaba con diversas bajas y con 007 encarcelado en una prisión militar coreana. Aunque consigue salir de ella, sus superiores temen que haya hablado más de la cuenta, con lo cual se le retiran todos los privilegios propios de agente secreto y es confinado en una isla donde permanecerá en observación.





Si te colocas debajo de las cámaras, éstas no te detectan.

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** EA Sports • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 44,95 €

NHL 2003

La velocidad del baloncesto, **la fuerza** del rugby, **la pasión** del fútbol **y la emotividad** de un deporte con nombre propio. ¿Cuál? **El hockey sobre hielo**, claro. Un año más, EA acude a su cita con los seguidores del **deporte** más **frío y sobrecogedor** que existe.

Por A. Jiménez

Tras una década de actualizaciones anuales, la franquicia NHL (National Hockey League) puede presumir de haberse consolidado como la preferida entre los aficionados a este deporte. Algunas entregas cabe considerarlas entre los mejores juegos de la historia y la serie se ha significado por su coherencia y mejora a lo largo del tiempo.

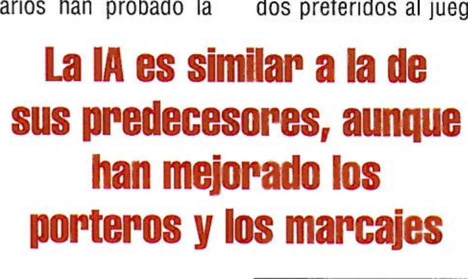

¿Juego sucio? Llámalo como quieras, pero aquí no hay concesiones.


¡Oh, sí, por supuesto, te puedes pelear a puñetazo limpio!

La música de Saki Kaskas (que vuelve en esta edición), las fabulosas secuencias de presentación (sustituidas ahora por unas tomas irrisorias), el empleo de aceleradoras de audio y vídeo (ya imprescindibles) o la precisión y velocidad de respuesta de los controles (mejores que nunca) son algunas de las numerosas virtudes que adornan esta saga.

Una joya del deporte

Aun así, pocos usuarios han probado la serie en España, así que no estaba de más repasar su historia y hacer un recuento de sus tradicionales virtudes antes de pasar a la edición que nos ocupa, la de este año. Hablamos de un juego intuitivo, asequible para el gran público, en el que priman los reflejos tanto a la hora de controlar el puck (cilindro que movemos sobre el hielo) como de calcular dónde se encuentran y hacia dónde se dirigen nuestros compañeros. Este aspecto es vital para ejecutar combinaciones rápidas que sorprendan al portero o burlen la presión de los contrarios, que a la menor ocasión te meten el stick para robarte la posesión.



La iniciación es fácil, ya que el programa permite adaptar las reglas, sistemas de disparo y niveles de dificultad (casi todo es configurable). Además, su base de datos, no exenta de errores, es amplia y presenta con todo lujo de detalles cada franquicia, estadio y estrella de Norteamérica, además de 20 selecciones olímpicas y canchas de Finlandia, Suecia y Alemania.

La música es gloriosa, la presión ambiental del público asistente, brutal, y los efectos de sonido, impecables. Tú mismo puedes importar tus canciones y sonidos preferidos al juego, así como detalles visuales que complementen el esplendor gráfico de NHL 2003, animaciones faciales inclusive. Todo a la velocidad del rayo, con varias


Con este nivel de detalle no dudarás del humor de los jugadores.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 350; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 600; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: 6 · LAN: 12 · Internet: 12

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: español



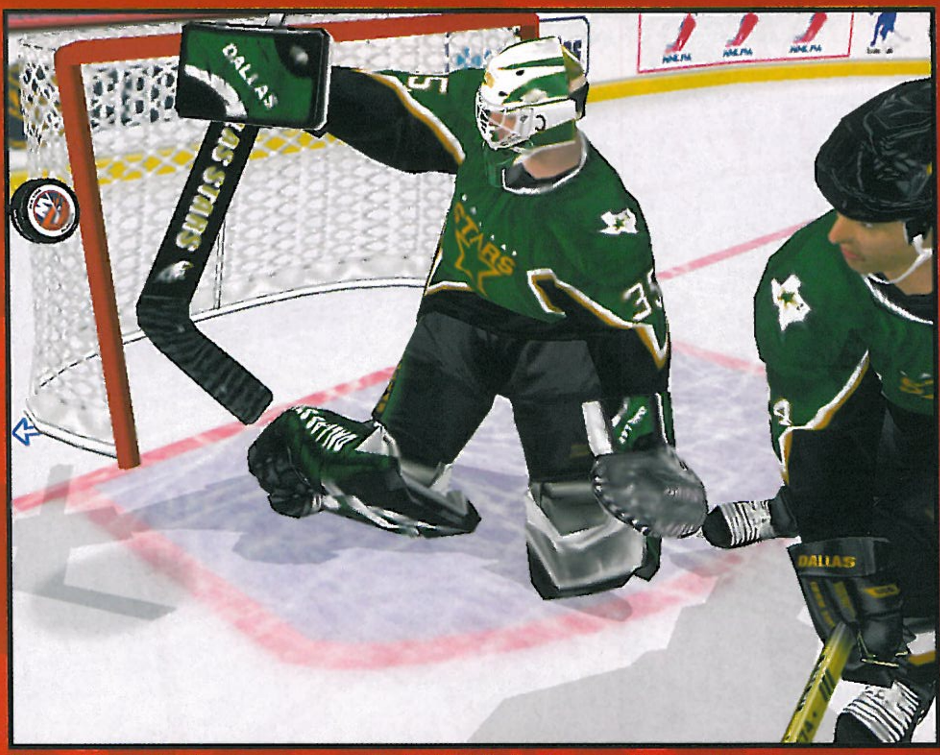
VEREDICTO

Maravillosa interfaz de menú, mejor control, gráficos y sonidos absolutamente inapelables... Además, incluye nuevas opciones on line, retoques en el transcurso de los partidos y ¡llega traducido! Recomendable tanto para expertos como para novatos en este deporte.

8,5



Tres para dos. Con esa superioridad debes aplastar la defensa.




Los pases y disparos pueden ser rasos o por alto si mantienes pulsado el botón.

El *puck* viaja hacia el portero a más de 150 Km/h. A ver quién es el guapo que se atreve a meter la zarpa sin protecciones para evitar el gol.

APRENDIENDO A CONTAR

Por si no sabes gran cosa sobre el hockey sobre hielo, ahí van unas pinceladas básicas.

5+1
El equipo lo componen dos laterales, un central, dos defensas y un portero. Intercambian sus posiciones y en caso de falta pueden ser expulsados dos o cinco minutos.

3x15
El partido consta de tres cuartos de 15 minutos cada uno, aunque en el juego puedes acortarlos a cinco. El último minuto es ralentizado para aumentar la emoción.

2-1
Si hay empate, se va a la prórroga con gol de oro, que daría los dos puntos al casillero del vencedor. Si pierdes así, te premian con un punto, como si empatases.

1, 2, 3...
La NHL se rige por infinidad de estadísticas del comportamiento de equipos y jugadores. Conocer el significado de estos números te ayudará en las formaciones.



Cuando el indicador parpadee en rojo podrás ralentizar la acción y ser más preciso.



Las sustituciones se realizan en plena acción, no hay tiempo que perder.

cámaras de seguimiento y repeticiones perfectamente editables.

Considerable variedad
Habrá quien prefiera partidas rápidas o entrar de cabeza en los play-off finales, partidos internacionales, carreras profesionales completas a lo largo de diez temporadas o modo on line, que este año ha sido potenciado sobremanera. Se ha integrando la excelente interfaz de los menús con el Explorer y nuevas opciones como EA Elite con estadísticas en tiempo real, conexión con tus amigos tipo Messenger o dos meses gratis en EA Sports Online.

La retransmisión de los partidos es virtualmente idéntica a la del pasado año, tanto en su modo historia como por los dicharacheros comentaristas. Lo mismo sucede con el público y las grotescas peleas. Destacan las nuevas fintas libres o predeterminadas cuyo empleo se refleja en un medidor. Cuando llegue al máximo, podrás ralentizar la acción (unos segundos, como Max Payne) y gozar de más tiempo para pensar.

La IA es similar a la de sus predecesores, mejorando los porteros y marcajes, aunque la defensa sigue adelantándose en exceso. De hecho, es más arcade que simulador por muy completo que sea el selector de estrategias y que se reproduzca de forma creíble el desarrollo de la NHL.

Todos aquellos que no hayan probado sus antecesores y deseen una experiencia deportiva palpitante y frenética en su ordenador se deben NHL 2003 a sí mismos. Si eres un acérrimo seguidor de la serie, lo jugarás sin parar hasta que aparezca el 2004. Pero si ya tienes el del año pasado, quizás no encuentres grandes sorpresas, así que no estaría mal que probaras primero su demo.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Digital Reality • **EDITOR:** Wanadoo • **PRECIO:** 39,95 €







HAEGEMONIA

Legions of Iron

Por X. Pita

Ni el futuro ni los avances de la ciencia **pueden hacer que los humanos dejen de romperse la crisma.** En 2104, los de la Tierra y los de Marte se han liado la manta a la cabeza. Y Digital Reality nos da **entradas de primera fila para disfrutar del espectáculo.**

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PII 600; 128 MB de RAM

Recomendado: PIII 700; 256 MB de RAM

aDeSe +13

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC: ✗ — LAN: 4 — Internet: 4

Idioma Textos de pantalla: español — Voces: inglés

VEREDICTO

Morir de éxito. Eso le puede pasar a *Haegemonia*, juego notable gráficamente pero que, por exceso de ambición, tal vez no sea todo lo entretenido que debería. Sobre todo, falta algo de equilibrio entre las fases de combate y las de gestión. Para jugadores veteranos sobrados de paciencia.

7

Haegemonia pertenece a esa clase de juegos, llamemos de anticipación, que sitúa al género humano muy por encima de sus posibilidades actuales, colonizando galaxias y llevando la palabra del hombre muchos kilómetros más allá de la vieja Tierra. Concretamente, nos movemos en el año 2104 con dos facciones en liza: los terráqueos y los marcianos. El planeta rojo, que cuenta con un total de 700 millones de colonos, reclama la independencia frente a la Tierra. Ante la negativa del Gobierno Mundial, los habitantes de Marte, agrupados bajo la llamada Organización de Colonos, deciden pasar al asalto. Es el comienzo de una guerra fratricida y el principio del guión del juego.

Un millón de estrellas

Como Homeworld o el inminente O.R.B, Haegemonia se desarrolla en un escenario tridimensional repleto de estrellas, meteoritos y nebulosas. El juego de Digital Reality se inscribe de pleno en eso que podríamos llamar estrategia espacial y que viene a ser como la estrategia de siempre, sólo que trasladada al cosmos.

El entorno 3D, genialmente recreado, dista mucho de ser un simple elemento decorativo. Controlar el entorno y, sobre todo, familiarizarse con los movimientos realizados "en el aire" es indispensable para no acabar en el cementerio a la primera de cambio.

Para ello, Digital Reality ha diseñado una interfaz bastante sencilla, haciendo suyos los movimientos de ratón acuñados ya por Relic en Homeworld. También tienes acceso, vía barra espaciadora, a un mapa general desde el que contemplas la acción mucho más relajadamente. Lo que prima es la sencillez. Los menús de órdenes son también diáfanos: basta hacer clic derecho sobre cualquier unidad para desplegar un cuadro de diálogo con las posibilidades correspondientes.

LA ATRACCIÓN DEL PLANETA ROJO



Viene de lejos. Escritores, cineastas e incluso diseñadores de videojuegos han fabulado sobre la posible colonización de Marte. Hoy por hoy todavía estamos muy lejos de poder crear verdaderas poblaciones humanas en su superficie, pero los datos arrojados por la Mars Odyssey, enviada por la NASA, o la futura misión Mars Express, de la Agencia Espacial Europea, han vuelto a poner sobre el tapete la posible terraformación del planeta rojo, o lo que es lo mismo, mejorar las condiciones de vida de un medio estéril y convertirlo en una superficie habitable para el ser humano.

Pero que nadie se llame a engaño. Las primeras partidas de Haegemonia pueden llevarte a pensar que estás ante un juego de pura batalla cósmica. Cierto, las más de las veces te ves a ti mismo combatiendo con tus naves (hay hasta 40 modelos diferentes) a lo largo y ancho de un prado estrellado, encarnando a una de las cuatro razas disponibles en el juego. Pero Digital Reality ha querido ir mucho más allá.

En realidad, Haegemonia se compone de dos juegos en uno. El primero es puramente estratégico: combate de naves, gestión de recursos, colonización de minas e investigación de un árbol tecnológico tan amplio que cuenta con unas 200 entradas. El segundo es estrictamente táctico. El universo de Haegemonia es tan extenso que asusta: un puñado de sistemas solares que cuentan a su vez con otros tantos planetas comunicados entre sí a través de unos portales dimensionales que en el juego se han bautizado como agujeros de gusano. Y aquí es donde entras tú. No eres sólo un mero combatiente, sino que también debes ser un eficiente alcalde.

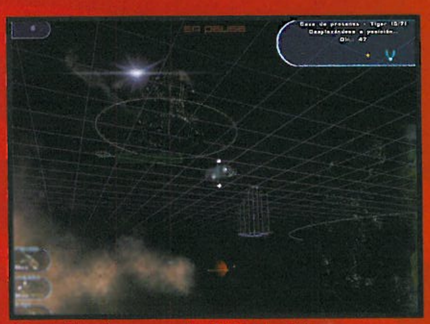
La gestión de los planetas presenta, como casi todo el juego, un aspecto claro. Todo funciona a través de menús contextuales. Desde ellos, controlas a la población y los impuestos que recaudas, el ambiente que se respira, las defensas de cada uno de los planetas, etc. Incluso se hacen ciertos guiños a los juegos de rol en forma de puntos de experiencia que incrementan la efectividad de las unidades.

Haegemonia es uno de esos juegos que se debe degustar con tiempo y paciencia

El precio de la ambición

Paciencia. Haegemonia es un juego para sentarte delante del ordenador y degustar con tiempo. Olvídate de echar un partidita rápida al estilo de Warcraft III. Digital Reality ha construido un juego cerebral, denso y que requiere gran concentración. Quizá ése sea uno de sus grandes fallos. El exceso de complejidad y, sobre todo, la casi total ausencia de pantallas interactivas o tutoriales pueden acabar con la perseverancia de más de uno.

No ha conseguido Digital Reality construir un juego equilibrado, y el hecho de intentar mezclar dos tendencias tan dispares acaba por pasar factura. Son demasiados aspectos a tener en cuenta, demasiadas características importantes. La complejidad acaba disipando la diversión. Las restricciones se muestran claras: no es Haegemonia un juego recomendado para aquellos que se acerquen por primera vez a la estrategia espacial, y mucho menos a la estrategia. Eso sí, a los jugadores veteranos ansiosos de retos estratégicos les parecerá la panacea.



Resulta imprescindible habituarse a un entorno completamente tridimensional.



El menú de movimiento de tus unidades se despliega con el botón derecho del ratón.



El árbol tecnológico del juego cuenta con unas 200 entradas.



El mapa de despliegue táctico permite un visión más general de la acción.

GÉNERO: Simulación • **DESARROLLADOR:** Microsoft • **EDITOR:** Microsoft • **PRECIO:** 49,99 €

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3

La batalla de Europa

Por tercera vez, **Microsoft se ha conformado con** sacar al mercado **un producto** tal vez de lujo, pero **que no llega a ser simulador riguroso** por mucho que lo pretenda. Y es que hay veces en que **ni a la tercera va la vencida**.

Tal vez lo mejor de *CFS3* es el brillo del aluminio de algunos aviones.

Por E. "Tuckie" Artigas

Eran muchas las expectativas creadas por Microsoft con la campaña publicitaria que ha acompañado la edición de Combat Flight Simulator 3, pero el resultado decepciona hasta al menos exigente. Su antecesor estaba a la altura del resto de simuladores "de élite" presentes en el mercado hace dos años, pero éste ya se queda un par de pasos por detrás de la competencia. En este par de años, los aficionados a la simulación se han acostumbrado a modelos de vuelo cada vez más realistas, y en ese aspecto CFS3 deja bastante que desear.

Pero mejor será que valoremos esta simulación en su conjunto. En primer lugar, destaca el hecho de que el teatro de operaciones vuelva a ser europeo. Sin embargo, aquellos que esperen un remake del primer CFS no verán saciada su sed, porque las misiones que se realizan se orientan más al ataque al suelo, ya sea con cazas o con bombarderos medios.

¿Caída en picado?

El juego ofrece cuatro modos básicos de combate y vuelo. El primero de ellos, el de combate rápido, te permite probar en acción los 34 aviones que puedes pilotar de los tres países presentes (Estados Unidos, Gran Bretaña y Alemania). En el manual de 37 páginas no aparece ninguna referencia a cómo pilotar cada avión, pero sí existe algo de información práctica que puedes consultar dentro del juego.

Una vez en la cabina, puedes apreciar que ésta ha cambiado con respecto a CFS2, sobre todo en lo que se refiere al modelado. Han desaparecido los aparatosos paneles en 2D y ahora todo es de una tridimensionalidad





Aunque llueva o nieve, el mal tiempo no entorpece la visibilidad.



Los bombarderos pueden ser tripulados on line por varios jugadores.



En la caja de CFS3 se indica que este juego es "lo máximo en realismo". Sin embargo, hay demasiados detalles que no pasan desapercibidos a poco que uno se fije. Sin entrar en los lamentables modelos de vuelo, os mostramos gráficamente uno de tantos errores.



Así era la cabina del FW-190 en la realidad...



...y así aparece en el juego. Faltan la mitad de instrumentos.

rigurosa. Siguen existiendo las mismas ayudas a los pilotos noveles, los conos que señalan la posición del enemigo seleccionado o el mapa táctico a vista de pájaro.

Pero basta con que empiecen los combates para que se hagan notar las serias incongruencias en los modelos de vuelo. Incluso con los ajustes de realismo al máximo, si se tira a fondo de la palanca, los aviones no entran en pérdida a cualquier velocidad como debería ser, sino cuando ésta se les acaba. Al producirse la pérdida, un mensaje te avisa durante unos segundos. Si se hace caso omiso de él, se entra en barrena. Pero no en una normal, sino más bien en una barrena totalmente anárquica, en la que el exagerado control lateral sobre el timón hace que el avión recupere el vuelo normal en un santiamén. Con un modelo de vuelo así, los combates resultan más propios de un arcade que de un simulador.



Con unos pocos cohetes y varias ráfagas se puede hundir un destructor.

El modelo de vuelo de los aviones adolece de importantes incorrecciones

¡Me han dado!

El modelo de daños no parece estar muy acorde con el calibre del arma que se dispara. Ya sea un obús de 20 mm o una bala de 12,7 mm, el efecto parece ser el mismo: la destrucción del objetivo con unas pocas ráfagas.

En el segundo modo de vuelo, las misiones, encuentras de tres tipos: de entrenamiento, de combate o imaginarias. Lo único que diferencia a estas últimas es que suelen emplearse reactores o prototipos que apenas volaron en la Segunda Guerra Mundial. Otro aspecto que se echa en falta en cada misión es la posibilidad de contar con un mapa del terreno en lugar del mapa táctico (que funciona como un radar). Sin él, uno pierde la visión general sobre el vuelo al no poder ver la ruta completa.

El tercer modo de vuelo consiste en una campaña que funciona dinámicamente y en la que puedes modificar la línea del frente con tus acciones de combate. Tal vez éste es el modo más convincente, porque misión tras misión debes mantener vivo a tu piloto, que incrementará así su grado de experiencia y habilidades básicas, como la vista o la tolerancia a los efectos de la gravedad. También cambias tu avión por uno más moderno a medida que avanza el conflicto.



Los combates aéreos tienen un claro estilo arcade.



El terreno y los edificios no acaban de dar el pego vistos desde cerca.

El cuarto modo de vuelo es el multijugador, en el que puedes participar en combates a muerte o misiones cooperativas. En ellas, los bombarderos pueden ser tripulados por varios jugadores, que pueden optar entre asumir posiciones de artilleros o apuntar con el simplificado visor de bombardeo.

En resumen, que Microsoft ha quedado un peldaño por debajo de la competencia. Sólo los gráficos están a la altura. Tal vez es que el listón estaba muy alto.

GÉNERO: Plataformas • **DESARROLLADOR:** Electronic Arts • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 49,95 €

Si eres de los que piensan que **los multimillonarios libros de J.K. Rowling** sólo sirven para empapelar las paredes, ya puedes replanteártelo. También **han servido** de base **para revitalizar el** algo alicaído **panorama de los juegos de plataformas.**



Por G. Masnou

HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA



Dado que la mayoría de vosotros ya se viste por los pies y se afeita de vez en cuando, es más que probable que durante las pasadas Navidades optaras por el film La Comunidad del Anillo en detrimento de esa "cursilería" titulada Harry Potter y la piedra filosofal. Probable es también que estás navidades repitas con Peter Jackson y su película Las dos torres e ignores olímpicamente la mucho más infantil Harry Potter y la cámara secreta. Pero ten cuidado, porque si sigues el mismo criterio en lo que a juegos de PC se refiere, te vas a llevar un chasco. La cámara secreta es una excelente conversión, tal vez una de las mejores que han pasado por el mundo del PC en mucho tiempo.

Abracadabra

Efectivamente, nos hallamos ante un juego ejemplar. Captura a la perfección la esencia de la película en que se basa y le añade algún que otro detalle que aporta emoción al conjunto. Siguiendo las pautas marcadas por las primeras y prehistóricas conversiones realizadas para ordenadores de ocho bits, la estructura de este plataformas sigue el mismo guión que la película original. En su segundo curso en Hogwarts, Potter tiene que enfrentarse a un monstruo invisible que ronda por la escuela a la caza de estudiantes, superar la dura rutina académica diaria y descubrir lo que esconde la cámara secreta.

Desde el primer hasta el último minuto, el juego te sumerge en un universo en que se suceden a velocidad de vértigo duelos de magos a golpe de teclado y ratón, partidos de quidditch a lomo de escobas voladoras y retos que permiten acceder a nuevos hechizos.

Los niveles exhiben un exquisito diseño y están plagados de zonas secretas o fases de bonificación al más puro estilo

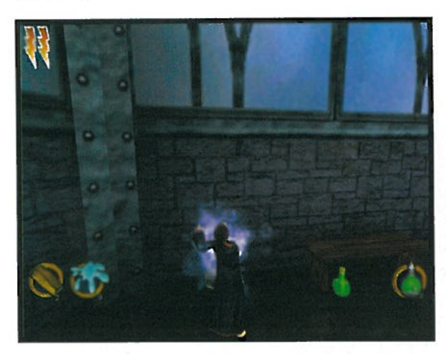

El aprendizaje de nuevos hechizos te obliga a superar niveles muy variopintos.

Mario. En ellos, acumulas grageas, unas golosinas que luego puedes utilizar para cambiar por otros objetos con tus compañeros.

Además de la recolección de grageas, existen otros dos elementos a tener en cuenta y que en gran medida deciden tu éxito o fracaso en el juego. El primero de ellos es la necesidad de completar el Folio Magi, un álbum en el que vas insertando los cromos de brujas y magos más notables de la historia. Hay gran cantidad de ellos esparcidos por Hogwarts y hacerte con todos no resulta tarea nada fácil. De todas formas, si dispones de suficientes grageas siempre puedes comprar a un compañero ese cromo que tanto se te resiste.

Captura a la perfección la esencia de la película en que se basa y le añade algún que otro detalle

El segundo elemento reside en la elaboración de pociones herbovitalizantes, que revitalizan tu salud en los momentos críticos. Para prepararlas, antes necesitas dos ingredientes de difícil localización: corteza de árbol vital y algo de moco de gusarajo.

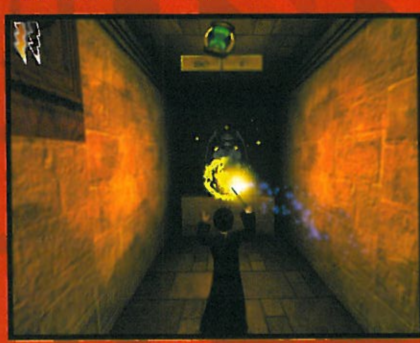

Harry está preparando una oportuna poción herbovitalizante.

¿Soy un niño?

Si rondas o has superado la barrera de los treinta años y aun así te sientes extrañamente atraído por la mecánica de este juego, que no cunda el pánico. No estás enfermo. Sencillamente los desarrolladores se las han arreglado para lograr un sano equilibrio entre jugabilidad bien engrasada y mecánica sencilla. ¿Recuerdas las sensaciones que te produjeron juegos de plataformas como Mario 64 o Jak & Daxter? Pues por ahí van los tiros.

Los únicos problemas que pueden imputársele a La cámara secreta residen en un control del protagonista algo imperfecto que dificulta la realización de saltos precisos y la inexistencia de un modo en primera persona que permita explorar con detenimiento el escenario. A pesar de ello, sigue siendo un juego excelente. Puede que incluso despierte en ti un interés desmesurado por ir a ver la película en la que se inspira. Sí, incluso en una persona tan "madura" como tú.


Avanzado el juego, los enemigos aparecen por doquier.


Dispara un hechizo sobre una gárgola y te mostrará una zona secreta.


Te cambio un moco de gusarajo por un cromo de mago. ¿Trato hecho?

EL FUTURO DE LA MAGIA

Tras La piedra flosofal y La cámara secreta, dos nuevas entregas de las aventuras literarias de Harry Potter esperan en la recamara su más que posible paso al mundo del cine y de los videojuegos.

HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN

El amigo que traicionó a los verdaderos padres de Potter se ha fugado y tiene como objetivo acabar con él. Este argumento viene adornado con algo de licantropía, traiciones, intrigas, muerte, una terrible prisión mágica y otras exquisiteces.

HARRY POTTER Y EL CÁLIZ DE FUEGO

Tras pasar otro nefasto verano con los Dursley, Harry se dispone a iniciar su cuarto curso en Hogwarts. No obstante, nada más llegar a la escuela le espera una gran sorpresa que le obligará a enfrentarse a los desafíos más temibles de su vida.



GÉNERO: Aventuras • **DESARROLLADOR:** Microïds • **EDITOR:** Virgin Play • **PRECIO:** 34,95 €

POST MORTEM

***Post Mortem* prometía más bien poco.** Parecía que iba a tratarse del enésimo tropiezo con la misma piedra: la de un tipo de aventura que rara vez funciona. **Pero,** por una vez, **los pronósticos han fallado** y este juego **ofrece mucho más de lo que era de esperar.**

Por G. Masnou

Dado que la dieta del jugador medio actual se nutre casi exclusivamente de propuestas basadas en la acción en primera persona y la estrategia en tiempo real, es de agradecer que de vez en cuando aparezcan títulos capaces de ofrecer un tipo de diversión alternativo. Efectivamente, las aventuras gráficas deben ser vistas como lo que son: pequeños oasis en los que descansar de tanto juego clónico y dar vía libre a las tramas elaboradas y a los retos mentales. La imaginación al poder.

Post Mortem es uno de estos oasis. No sólo tiene el honor de ser la mejor aventura francesa en primera persona aparecida en lustros, sino que además constituye el segundo acierto consecutivo de Microïds tras el monumental ejercicio de inventiva que supuso Syberia.

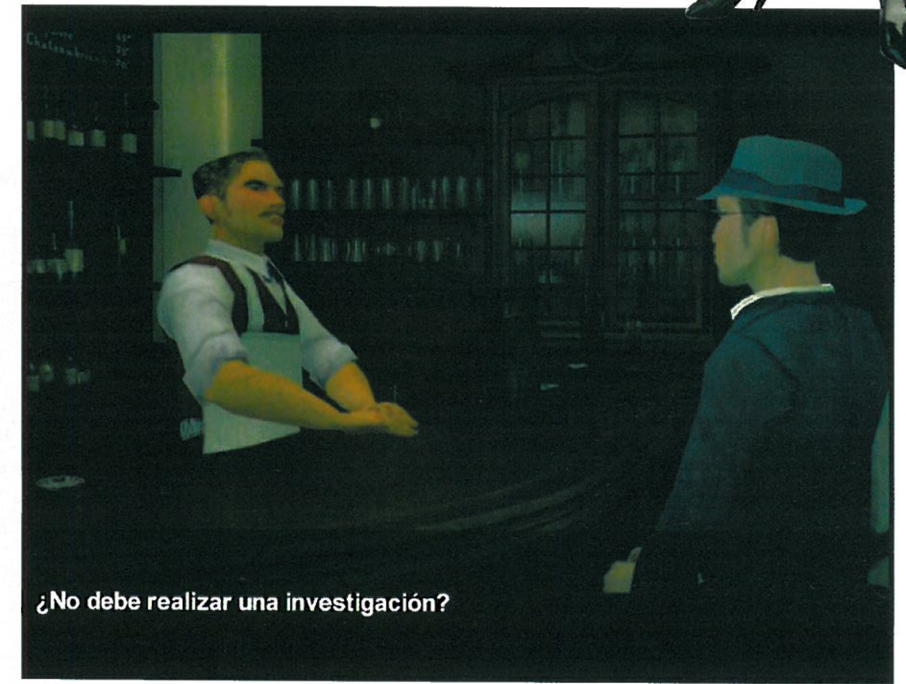
Desde el infierno

Tú eres Gus MacPherson, un joven detective americano que vive retirado en la lóbrega y decadente ciudad de París del año 1920 y que ahora dedica su tiempo libre a pintar. Una noche, una misteriosa mujer llamada Sophia Blake irrumpe en el asqueroso cuchitril en que vives, despierta tu espíritu aventurero a base de vil metal y te contrata para que investigues el terrible asesinato de su hermana y del marido de ésta. Evidentemente, lo que a priori parece un simple asesinato por hurto acaba siendo la punta de un iceberg que incluye un asesino en serie, misteriosos rituales místicos y otras sorpresas muy relacionadas con el lado oscuro del ser humano.

Algo debe haber cambiado en la mentalidad de los desarrolladores de Microïds. Dejando a un lado Syberia, cualquier parecido de este Post Mortem con el resto de sus aventuras es pura casualidad. El guión estrafalario de Amerzone ha dado paso a una trama lógica y coherente apta para cualquier persona que resida en el planeta Tierra. El paupérrimo apartado técnico de Druuna lo es más aún si se compara con las soberbias escenas renderizadas y los personajes 3D que adornan







No todos los personajes están dispuestos a echarte una mano.



Esta pobre vieja loca esconde más de lo que aparenta.



Debes jugar bien tus cartas para conseguir información.

cada rincón del París espectral que visitas. Los rompecabezas pobremente interconectados de Road to India presumen aquí de una estructura interna sólida como una roca y resultan muy originales. En realidad, desafíos como realizar un retrato robot del asesino a partir de las pistas acumuladas, encontrar las diferencias entre una pintura auténtica y otra falsa o acceder a la habitación de las víctimas acertando con la combinación correcta de unas ganzúas son detalles que podrían formar parte de las mejores producciones de LucasArts.

El juego funciona de forma parecida a la mayoría de aventuras en primera persona que pululan por el mercado. No obstante, se ha añadido una serie de novedades en el dispositivo del juego que facilitan la relación del jugador con el entorno y ayudan a agilizar un ritmo narrativo que, por otra parte, resulta notabilísimo. Por ejemplo, el cansino arrastre de objetos con el ratón ha pasado a mejor vida. Basta con hablar con el personaje correcto o encontrarse en la situación adecuada para que el inventario interrelacione objetos de forma mecánica. Estos automatismos también afectan al diario de Gus. Tanto la lista de sospechosos y contactos como las conversaciones y los lugares visitados quedan automáticamente archivados y listos para echarles una ojeada cuando convenga.

Fomentar la lectura

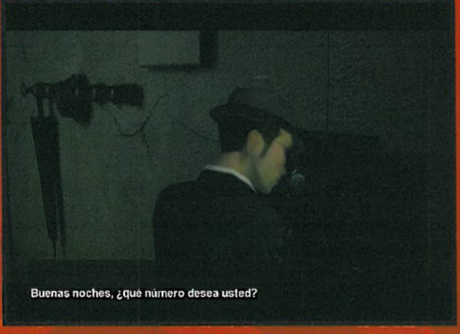
No obstante, el principal atractivo de *Post Mortem* lo constituyen sus espléndidos diálogos. Por una vez, la verborrea promocional no se queda en papel mojado. Los programadores han creado un sistema de diálogos flexible que funciona de verdad. Al contrario que en otras aventuras gráficas, las conversaciones con otros personajes se desenvuelven en un complejo entramado de preguntas y respuestas. Además, hay bastantes destellos de humor, y cuando consigues orientar el diálogo, éste fluye de manera suave y entretenida.

En conjunto, éste es un producto muy recomendable. Sólo puede achacársele una excesiva linealidad argumental y su corta duración. Obviando estos pequeños detalles, Post Mortem va a estar en la lista de los mejores juegos de aventuras aparecidos en el este año.

Los programadores han creado un sistema de diálogos flexible que funciona de verdad



El apocalipsis se acerca y sólo un hombre puede poner fin a esta pesadilla.



De pronto, Gus se acordó de que no tenia nada para cenar y llamó a Telepizza.

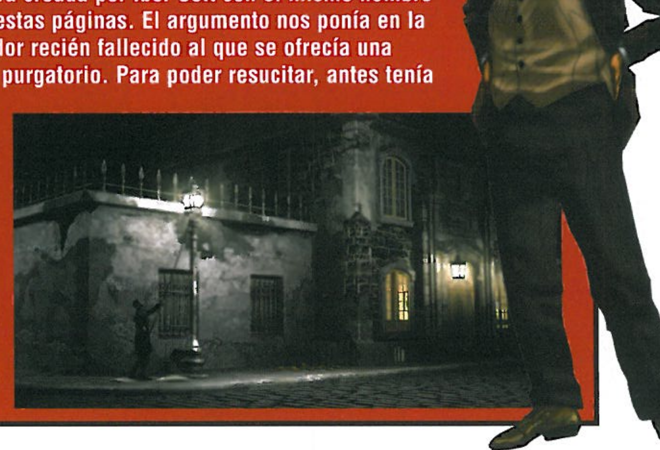


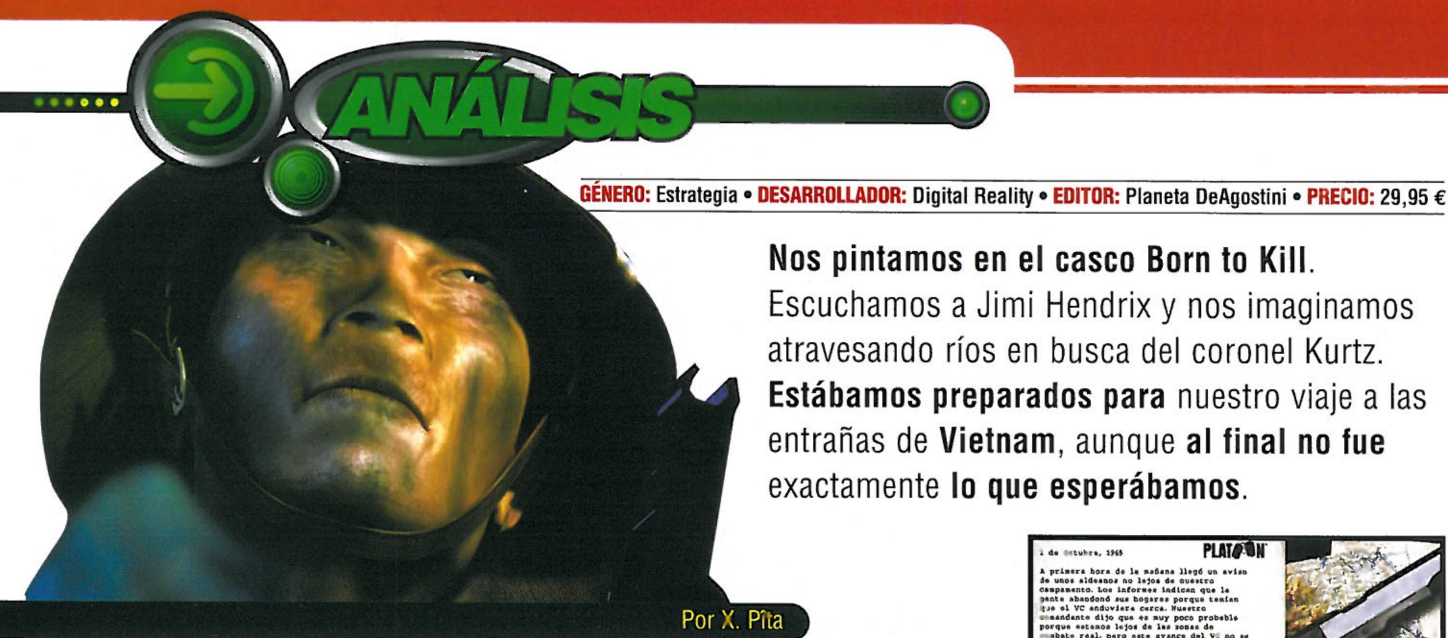
El detective McPherson es un personaje muy popular entre las féminas de los bajos fondos.



EL OTRO POST MORTEM

Efectivamente, en el año 1988 apareció para los ordenadores Spectrum, Amstrad y MSX una aventura creada por Iber Soft con el mismo nombre que el juego analizado en estas páginas. El argumento nos ponía en la piel de un joven programador recién fallecido al que se ofrecía una segunda oportunidad en el purgatorio. Para poder resucitar, antes tenía que hallar tres objetos: un certificado de reencarnación, una píldora de milagros y una cinta de vídeo con una grabación de su futuro. Como principal y única característica destacable, el juego substituía la habitual interfaz de texto por unos prácticos iconos.





GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Digital Reality • **EDITOR:** Planeta DeAgostini • **PRECIO:** 29,95 €

Nos pintamos en el casco Born to Kill. Escuchamos a Jimi Hendrix y nos imaginamos atravesando ríos en busca del coronel Kurtz. **Estábamos preparados para** nuestro viaje a las entrañas de **Vietnam**, aunque **al final no fue** exactamente **lo que esperábamos**.

Por X. Pita

PLATOON

Tal vez Oliver Stone no lo sabe, pero el caso es que Platoon ya tiene juego. Una vez más, el parecido con la película homónima no va más allá del logotipo y la imagen de la portada. Olvídate de manejar al sargento Elías. Olvídate también de todo rastro de denuncia de los horrores de la guerra. En palabras de los desarrolladores del juego, Digital Reality, "hemos querido hacer un videojuego, algo para entretener, no política". Razón no les falta.

No deja de ser curioso ver cómo toda la información de los horrores vividos en la guerra de Vietnam, todas las denuncias en forma de libros del tipo Por qué fuimos a Vietnam, de Norman Mailer, o películas como La chaqueta metálica acaban por meterse en la mente del que juega. Los foros oficiales del juego ya cuentan con más de un mensaje que incide en esta cuestión: ¿fueron los americanos los héroes, los buenos de la película, tanto como para ser los protagonistas asépticos y absolutos de un videojuego?

Cuestiones periféricas a un lado, el juego ofrece una experiencia de acción táctica que te sitúa en medio del conflicto que más ha dolido al pueblo estadounidense. El argumento gira alrededor de la figura del protagonista, Martin Lionsdale. A medida que avanzas en las misiones, vas ascendiendo en la pirámide jerárquica del ejército hasta llegar a manejar a un total de 30 hombres.

Carne de cañón

Se trata de manejar a tus hombres, de mover tus fichas por el campo de batalla pensando cada paso que vas a dar. No hay gestión de recursos ni investigación tecnológica. Lo que importa aquí es cómo usas las habilidades de tus hombres (médico, artillero, fusilero, etc.).

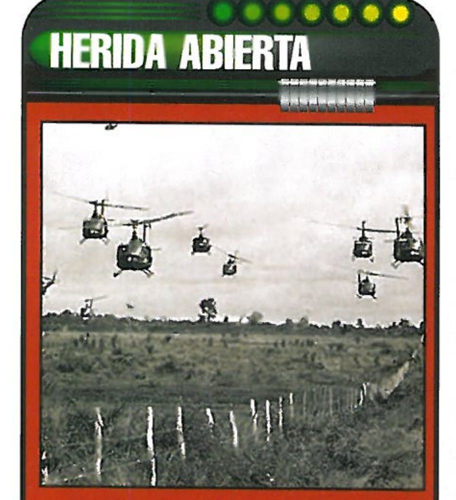
El sistema de control se basa en el ratón y alguna que otra tecla. Con el primero seleccionas tus tropas, y combinándolo con las teclas puedes mover la cámara de una u otra manera.





Los helicópteros son imprescindibles para abandonar una zona hostil.

HERIDA ABIERTA



Es la espina clavada que todavía duele. La guerra, que según datos del Pentágono movilizó a 800.000 estadounidenses, dejó casi 60.000 muertos y unos 300.000 lisiados entre sus filas. Es el mayor ejemplo de que una maquinaria de enorme potencial militar puede no adaptarse a una guerra limitada en la que el uso de armas nucleares se hace inviable. Vietnam fue la pesadilla de Estados Unidos, un conflicto en tierras lejanas y desconocidas donde la guerra relámpago norteamericana se topó con una estrategia vietnamita basada en el desgaste. A día de hoy la herida de Vietnam aún sangra.



Tendrás que hacer uso de la artillería en algunas fases del juego.

Se ha querido otorgar al entorno en tres dimensiones un aspecto que va más allá de la pura decoración. Los accidentes del terreno ayudan a darle a Platoon un marcado tono realista. No es lo mismo atacar desde la espesura de la jungla que hacerlo a pecho descubierto. El cursor del ratón te informa en todo momento de la cobertura que ofrece el lugar por el que caminas. Y al ser Platoon un juego en el que cada movimiento puede resultar letal, te ves a ti mismo pulsando la tecla de pausa y planificando la acción más relajadamente.

La fuerza de un rifle

Hay realismo, sí. Pero también incongruencias. Tus hombres no se cubren o devuelven el fuego cuando son atacados. Digital Reality ha olvidado construir un juego verosímil. En esta guerra de Vietnam se pueden destruir los APC con un simple rifle, incluso puedes caminar por un campo de minas sin mayores consecuencias. Eso sí, una simple verja no caerá bajo las ruedas de tu vehículo acorazado.

Lo que sabemos de Vietnam nos lleva a imaginar un juego en el que tengamos que sentir el agobio de estar moviéndonos por un medio hostil, caluroso e infestado de trampas. Pero aunque el motor gráfico del juego, el mismo que se ha usado para el desarrollo de Haegemonia, representa de una manera correcta el aspecto de la jungla, no hay claustrofobia en Platoon. Las misiones se basan en una estructura excesivamente repetitiva: exploración, eliminación y regreso al punto de encuentro. Predomina la frialdad de la mecánica, la lentitud de juego, la muerte de la sensación.

Los accidentes del terreno ayudan a darle a Platoon un marcado tono realista

Con todo, son pocas las oportunidades que nos brindan los desarrolladores de videojuegos para poder viajar a uno de los conflictos bélicos más interesantes, y este Platoon se perfila como una buena opción para aquellos que quieran manejar a un puñado de marines dispuestos a acabar con la amenaza charlie. Pudo ser mejor de lo que es, cierto, así que ármate de complicidad y olvida prejuicios de corte político. Siéntate e intenta disfrutar de un videojuego. Al final acabarás por conseguirlo.



El parecido con la película no va más allá de la portada y el logotipo del juego.



Ten en cuenta las características de tus hombres al patrullar la selva.



El cursor te informa de la cobertura que puede ofrecerte el terreno.



El protagonista mejora sus características a medida que la partida avanza.



TENNIS MASTERS SERIES 2003

Tras su estreno en Madrid, **los torneos del Tennis Masters Series continúan su andadura por todo el mundo** para deleite de los aficionados al mejor tenis. Para los que no consiguieron un asiento a pie de cancha, **aquí llega su nuevo videojuego oficial**.

Por A. Jiménez

Hace un año, el que suscribe saludaba Tennis Masters Series como el mejor juego de tenis para compatibles. Las cosas cambiaron poco después con la llegada de Virtua Tennis, que fijó los mínimos que debían alcanzarse en adelante para resultar plenamente competitivo. Títulos como Fila World Tour Tennis o Roland Garros 2002 dieron una de cal y otra de arena, pero sabíamos que el contendiente principal a la corona de la recreativa de Sega sería el programa que ahora nos ocupa.

Procedente de la escuela francesa y con muchos años de experiencia en su bagaje, Microïds puede presumir de su potente licencia gracias al protagonismo que se ha ganado esta competición (su reciente incursión en Madrid se salvó con un éxito rotundo). No hay que olvidar que la ATP la tiene catalogada como la segunda serie de torneos más importantes del mundo, después de los cuatro grandes que componen el Grand Slam.

Entrando en pista

La presentación es una magnífica renderización de secuencias tenísticas a cuál más espectacular. "Si el juego se ve así, me desmayo", pienso. Pero no, nada más aparecer el menú tengo la convicción de que el programa seguirá los derroteros de su predecesor.

Puedes crear de forma espartana tu propio tenista configurando su aspecto y calidad en apartados como resistencia, fuerza, velocidad o saque, o elegir entre los 67 incluidos (aunque no verás rostros famosos precisamente). Partidos amistosos simples o dobles, partidos de hasta cuatro usuarios en un mismo PC o red, campeonatos o carrera profesional pasando por cada una de las 10 pistas oficiales del Masters Series: Indian Wells, Miami, Monte-Carlo, Roma,



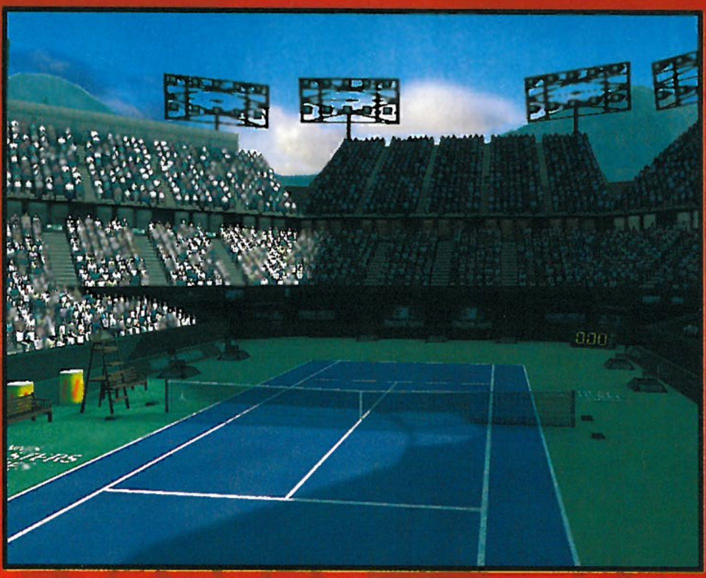
VEREDICTO

Un buen juego en líneas generales, ya hablemos de sus gráficos, texturas, animaciones, efectos de sonido, representación de circuitos oficiales y partidos con IA desafiante. Sin embargo, aporta pocas novedades respecto la anterior edición, y eso que había bastante que mejorar.

6



Afortunadamente, todas las cámaras disponibles van bien para jugar.


Los partidos que se celebran a media tarde proporcionan un bonito juego de luces y sombras.


Después de cada juego se puede apreciar cómo el cansancio hace mella en los jugadores.

PRIMER SERVICIO

La gran novedad de Tennis Masters Series 2003 es la mejora en su sistema de saque, que permite emplear cualquiera de sus cuatro botones de disparo para conseguir golpes secos, curvos, de bote alto o mixtos. Además, con las flechas de dirección podrás dar efectos y poner la pelota en el punto de la pista contraria que quieras, todo en función de la fuerza que marques en el selector.



Hamburgo, Toronto, Cincinnati, Madrid, París y Shanghai (la única no accesible inicialmente).

Algunas son cubiertas, otras no, y puedes variar la hora fijada para el encuentro de manera que cambien las sombras e iluminación solar o artificial. La física del bote de la pelota se corresponde con la superficie sobre la que juegues, ya sea tierra batida, dura o moqueta, y todos los movimientos de respuesta a los golpes de raqueta (liftados, curvos, globos o con efecto) son creíbles.

Hay nuevas animaciones procedentes de cientos de capturas en tiempo real y casi se ha duplicado el número de polígonos en los gráficos en alta resolución para que todo resulte más vistoso. Las reacciones de los jugadores, repeticiones y puntos de vista también cuentan con su correspondiente lifting. Sin embargo, quitando algunas texturas y expresiones faciales de calidad, no vas a ver nada que no hayas visto antes.

La gran novedad de esta entrega estriba en la mejora del sistema para realizar el servicio, ya que ahora puedes controlar mucho mejor el golpe sin necesidad de emplear cursores moviéndose por la cancha contraria. La IA es más precisa a la hora de apuntillar un tanto, aunque, si te resulta difícil, puedes elegir distintos niveles de dificultad.

Lo más interesante del juego es lo que tiene de simulador deportivo más o menos convincente

El punto más interesante del juego es lo que tiene de simulador deportivo más o menos convincente. Las respuestas de los contendientes son inesperadas y sus desplazamientos no desmerecen respecto de un auténtico tenista, con arranques ralentizados. Pero el conjunto no termina de cuajar, pese a que depara momentos de interés y emoción.

Aterrizando

El tiempo sobre la pista pasa factura a los jugadores en forma de cansancio y menor agilidad, y también recibes información sobre las estadísticas básicas del encuentro. Pero más allá del parco editor y la posibilidad de añadir tu foto, sigo echando en falta todo lo que el primer Tennis Masters Series no tuvo. A saber: serían bienvenidas algunas sorpresas y sentido del humor. También una buena enciclopedia tenística con datos de la ATP y posibilidad de conexión on line para renovarlos, o poder disputar partidas multijugador con usuarios de todo el mundo. Ni rastro de féminas, ni canchas secretas con superficies de hierba.

Los tutoriales, entrenamientos y minijuegos están desaparecidos en combate, y es precisamente la notable ausencia de novedades y elementos originales lo que impide que este programa llegue más lejos. Pese a todo, no dudes que encontrarás un juego bastante bueno y recomendable, sobre todo si no compraste el anterior.

La cancha cubierta de Madrid proporciona sombras espectaculares.


Los haces de movimiento son siempre bienvenidos en un partido de tenis.



GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Barking Dog Studios • **EDITOR:** Planeta DeAgostini • **PRECIO:** 42,00 €

EL PLANETA DEL TESORO

Combate en Procyon

La división de juegos de **Disney se ha propuesto ampliar el público** potencial de su software interactivo. **El objetivo es que**, al igual que sucede con las películas, **los juegos** con sello Disney **tengan esa magia propia de la fábrica de los sueños**, apta para grandes y pequeños.

Por S. Sánchez

Estamos ante el enésimo intento de hacer un juego Disney para todos los públicos. Para ello, se ha apostado por una fórmula ganadora: un argumento basado en la película del mismo título y una compañía desarrolladora del prestigio de Barking Dog Studios. Y eso no es todo, ya que la película es una adaptación en clave futurista de La isla del tesoro. El juego conserva el trasfondo argumental y los personajes de la película, pero no sigue paso a paso su desarrollo. Sus creadores han optado por olvidarse un poco de la película para trabajar en el tipo de juego que mejor se les da, la estrategia galáctica (por algo firmaron en su día la expansión oficial de Homeworld).

En el juego te corresponde el papel de Jim Hawkins. El muchacho no persigue ningún tesoro, sólo pretende ascender en el escalafón militar de la Armada Real. Para ello aprovecha que el Imperio se enfrenta a peligrosos piratas espaciales e incluso a un enemigo desconocido.

Para que luego no digan que eres un piltrafilla sin estudios, lo mejor es completar el tutorial. Puedes optar por la versión abreviada, pero el juego no es fácil y va a hacerte falta tener claros unos cuantos conceptos antes de empezar.

Los gráficos recuerdan a Homeworld (lo cual es bueno) y el funcionamiento general también. Tus navíos espaciales se desplazan por un universo 3D del que tú sólo utilizas el plano horizontal. Tu control de las cámaras es casi total, aunque existen limitaciones como una especie de variante de la niebla de guerra: puedes hacer zoom sobre cualquier punto del escenario, aunque si está fuera de tu campo de visión sólo ves los edificios, no las unidades.

Barco a Venus

En la campaña empiezas como capitán de un pequeño torpedero espacial en el que introduces mejoras a medida que progresas. Con el tiempo, acabas teniendo tu propia flota. Las misiones son las habituales en juegos de este tipo (de reconocimiento, rescate y ataque) y están muy bien diseñadas. Las secuencias de vídeo y el abundante diálogo aseguran un alto nivel de inmersión.

Cada misión superada te da una serie de puntos, siempre en función de lo bien que hayas realizado los objetivos. Estos puntos

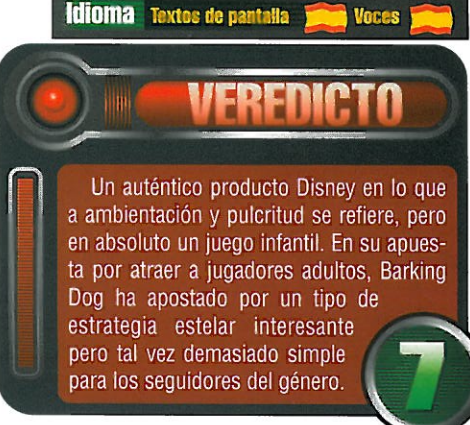
FICHA TÉCNICA

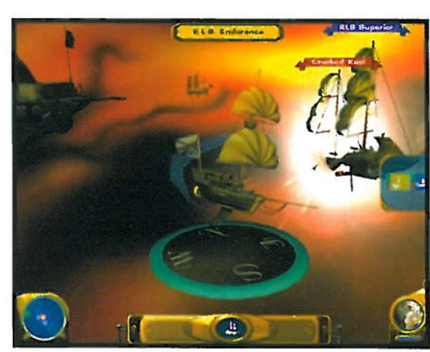
Procesador y memoria
Mínimo: PIII 450; 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 800; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ · LAN: 8 · Internet: 8

Idioma
Textos de pantalla: español · Voces: español




No dispares si tienes aliados en tu trayectoria de tiro.



En las primeras misiones debes rescatar grandes buques.

te permiten contratar tripulación especializada para las distintas posiciones de tu navío y mejorar el armamento. Debes repartirlos de forma racional y, sobre todo, pensar bien a qué ritmo te conviene ir ampliando la flota, ya que, aunque puedas llegar a manejar una decena de barcos, controlar más de uno es difícil, dada la confusa interfaz de asignación de órdenes. Si a eso añadimos que tienden a chocar entre sí, la conclusión es que mejor tener un solo barco equipado con lo mejor que varios bien apañados.

En cuanto al resto de elementos del juego, cabe destacar la ambientación. Ballenas voladoras, lluvias de meteoritos, agujeros negros y dragones espaciales forman parte de un mundo fantástico que sólo podía salir de la Disney. La música, por desgracia, no está a la altura. Mejora en momentos puntuales, pero por lo general no deja de ser una serie de pobres sintonías de aire circense.



EL CLÁSICO FUTURISTA



La aparición del juego ha coincidido con el estreno de El planeta del tesoro, la particular visión de Disney del clásico La isla del tesoro. Al igual que en la novela, el protagonista se enrolará en un galeón, esta vez estelar, en busca de un tesoro. John Silver, un viejo marinero cargado de oscuros secretos, será una pieza clave de una historia que acaba enfrentando a fuerzas de toda la galaxia. Pero ante todo, El planeta del tesoro es el relato en primera persona del joven Jim Hawkins, un joven en pleno viaje iniciático que acabará convertido en héroe por accidente.

Profundidad relativa

Queda darle un repaso a las opciones multijugador, que tampoco están nada mal. Resultan ágiles, pero tal vez demasiado simples, ya que tanto contra la máquina como contra otros seres humanos por Internet o red local, las partidas suelen limitarse a elegir bien y manejar con algo de destreza la flota elegida.

Los gráficos y el funcionamiento general del juego recuerdan a Homeworld

Aunque El planeta del tesoro: Combate en Procyon es un buen producto que despide buenas vibraciones, corre el riesgo de quedar un poco entre dos aguas. Es un producto demasiado Disney para los jugadores adultos y puede que demasiado técnico y aburrido para la horda de niños que buscará en él un pasatiempo sencillo y simpático. Además, resulta un tanto superficial en cuanto a opciones estratégicas. Vamos, que no está mal, pero que tiene serias lagunas que impiden hablar de éxito rotundo.



Asegúrate de tener la suficiente tripulación antes de lanzarte al abordaje.



Las formaciones son importantes cuando te enfrentas al enemigo.

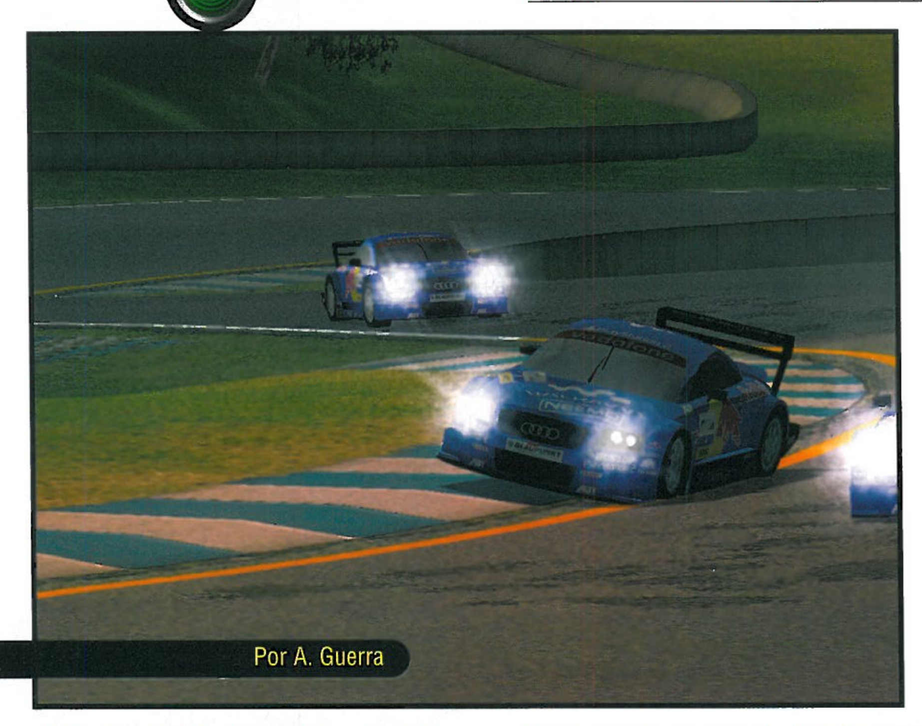


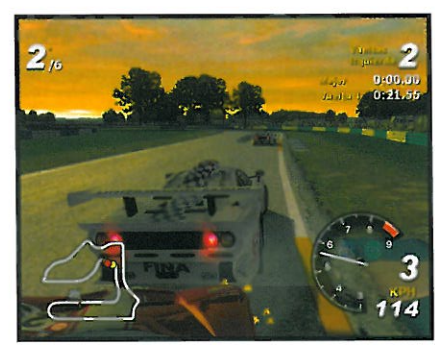
En el tutorial te ponen a prueba con un combate contra grandes navíos.



Estas misteriosas naves te parecerán invencibles.

GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Razorworks • **EDITOR:** Planeta DeAgostini • **PRECIO:** 39,95 €





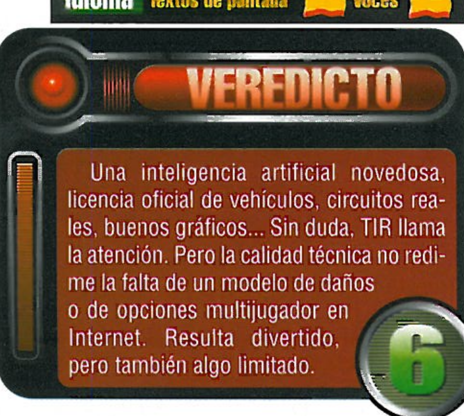


Por A. Guerra

TOTAL IMMERSION RACING

¿Llorabas por la ausencia de **buenos juegos de carreras de turismos** para compatibles? No te preocupes, *TIR* llega completito con marcas como **Audi, Bentley, McLaren o BMW**. Sí, esos diseños y **prototipos que cortan la respiración** al verlos circular.





La idea de combinar poderosos deportivos reales con auténticos circuitos y mentes informáticas capaces de protagonizar una película es muy ambiciosa. Un proyecto digno del estudio de programación británico con mayor caché en el mundo de la simulación, los creadores de Apache/Havoc o Enemy Engaged: Comanche vs Hokum.

No cabe duda que las disputas personales entre pilotos en la gran pantalla han dado mucho de sí con el tiempo. Títulos como Línea Roja 7000, Días de trueno o A todo gas se caracterizaron por el choque de egos entre la estrella y su antagonista. Y por fin alguien se dio cuenta del interés que suscitaría un videojuego con este tipo de trama.

La mecánica

Tras configurar los aspectos técnicos del programa, accedes al vídeo de presentación y posterior menú. Están todas las opciones habituales, desde la tabla de récords a la configuración de controles o las repeticiones.

Si escoges carrera simple, puedes correr solo o en compañía de un amigo en tu PC (la pantalla se divide horizontalmente). También es posible jugar a pantalla partida en las sesiones de práctica o clasificación, ya sea frente a otro jugador o contra coches controlados por el ordenador. Una pena que



En los circuitos varía la cantidad de luz natural y las condiciones climatológicas.

no haya ni rastro de opciones en red o Internet, porque este programa las pide a gritos.

Cada evento permite que hasta 18 vehículos se disputen el triunfo divididos en tres categorías: GT, GTS o prototipos. Aspectos como aceleración, velocidad o manejo varían en función de la clase en que te encuentres y de la marca del coche. También influyente es la mecánica, vital para optimizar el comportamiento del coche por medio de la aerodinámica, frenada, suspensión o marchas.

Los contrarios reaccionan según tu pericia y te recuerdan durante el campeonato

Pisa el acelerador

Quienes no nacieron en un taller agradecerán la asistencia del ingeniero de carrera, que se encarga de vigilar los aspectos que prefieras. Pese a todo, no esperes arrasar a las primeras de cambio. Hay tres niveles de dificultad (el cuarto es secreto) y desde el más sencillo puedes comprobar las diferencias existentes entre distintas motorizaciones.

Quizá entonces te tiente conducir contrarreloj para familiarizarte con los coches y circuitos disponibles o, mejor aún, aceptar los desafíos que distintas marcas te planteen para acceder a sus creaciones o nuevas pistas. Dicho esfuerzo hay que conjugarlo con el modo de carrera profesional, donde partes desde lo más bajo con el propósito de impresionar a los grandes equipos.

Hazlo bien y no tardarás en recibir nuevas ofertas y abandonar la categoría GT. Además, tu manager habla contigo tanto entre las carreras como durante el transcurso de las mismas y te advierte sobre los rivales que te tengan en su punto de mira. Y es que los contrarios reaccionan de distinta manera a tu pericia y te recuerdan durante todo el campeonato.

Pronto llegas a conocer cada curva de Silverstone o Monza (se incluyen circuitos donde se realizan competiciones de F1, aunque también los hay ovales y urbanos) y los intríngulis de los coches ocultos de Quaife, Panoz, Vemac, Dome, Sintura, Noble o Lister. Quizá no sean licencias muy populares, pero te dejan babeando sobre el teclado. Su control es aceptable, la física creíble, admite *force feedback* y la conjunción de todo ello depara divertidas carreras.

Los gráficos están realmente bien, igual que los reflejos sobre asfalto, carrocerías y escenarios. Otro tanto sucede con los efectos de sonido, que varían según la cámara empleada, y la música de Richard Jacques. Pero la ausencia de daños resta muchos enteros y el desarrollo del programa está tan trillado que se echa en falta algo de lo que encontramos en títulos tan variados como e-Racer o la serie Need for Speed.

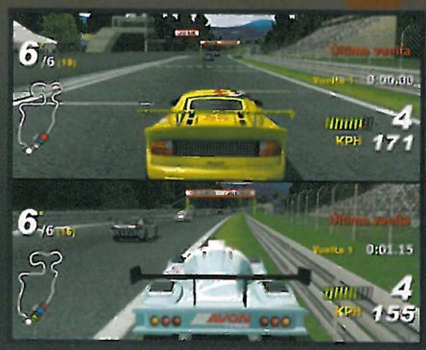
INTELIGENCIA SOBRE RUEDAS



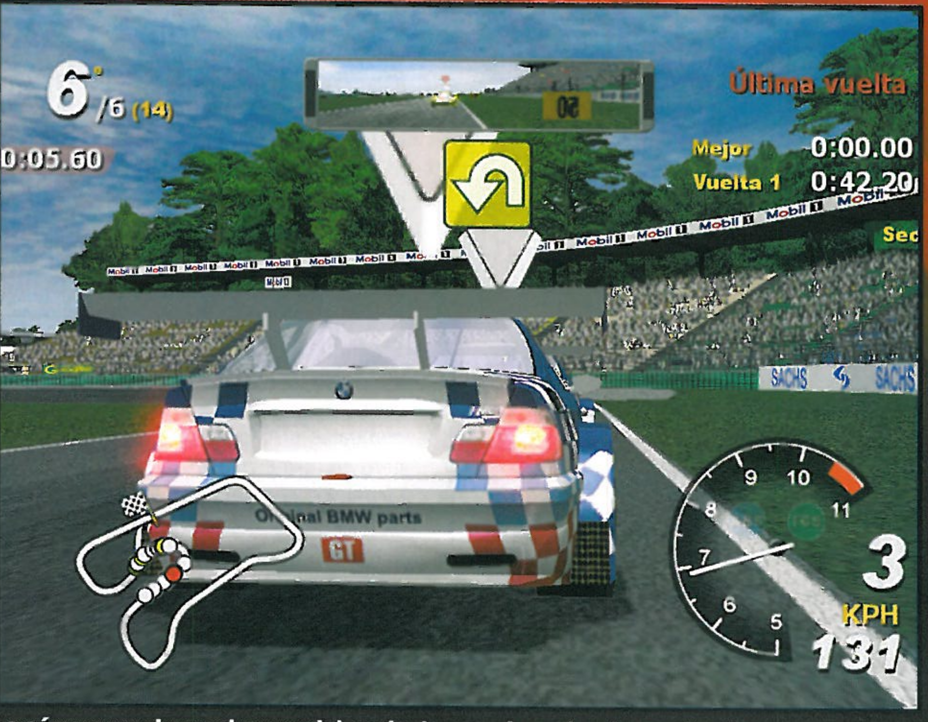
Si algo destaca en este juego es la IA. Se ha dotado de personalidad propia a cada corredor y su estado se representa mediante el color del triángulo invertido que señala cada vehículo. Inicialmente son neutrales (color blanco); si se pican por choques y bloqueos, se pondrán agresivos (rojo); si se ven acosados o en la última vuelta, pasarán a estado defensivo (verde) y evitarán los adelantamientos, y si se sienten superiores a los demás, se confiarán (azul). La gracia del asunto es que los pilotos tienen memoria y en carreras sucesivas te recordarán y actuarán contigo en consecuencia.



Éste es el monoplaza más potente del juego, tu objetivo final.



Dos usuarios pueden jugar entre sí en un mismo PC con buen nivel de visión.



La cámara en el parachoques del coche te pega la nariz a los contrarios.

GÉNERO: Simulación • **DESARROLLADOR:** ThirdWire Productions • **EDITOR:** Planeta DeAgostini • **PRECIO:** 39,95 €





A veces, **aportar algo original** y hasta del todo inédito **no es tan difícil**. Por ejemplo, ahora que estábamos empezando a hartarnos de simuladores de vuelo ambientados en la Segunda Guerra Mundial, **basta que se** nos **cambie el escenario y los aviones para que sople una ráfaga de aire fresco**.

STRIKE FIGHTERS Project 1

Por E. "Tuckie" Artigas



Buenas noticias: Tsuyoshi Kawahito (alias TK) ha rescatado del olvido los aparatos más emblemáticos de los años 60 para traerlos con su característico rugido a la pantalla de tu compatible. Quién sabe, tal vez estamos a punto de asistir al despertar de una nueva moda de simuladores de combate aéreo.

Lo cierto es que el simulador de Kawahito es original, como mínimo en su planteamiento. En muy contadas ocasiones se habían recreado digitalmente el F-4 Phantom II, el F-100 Super Sabre, el F-104 Starfighter y el A-4 Skyhawk, todos ellos en varias versiones disponibles. A bordo de estas monturas puedes reproducir combates propios de la guerra Vietnam... pero en otro escenario.

Tal vez eso decepcione un poco, pero TK ha preferido comenzar con poco para ir mejorando. Por eso, el mapa recrea un desierto imaginario, con suaves ondulaciones del terreno y pocos árboles. Gracias a esta elección, para ejecutar este simulador no es necesario poseer un PC muy potente y los tiempos de carga son relativamente cortos.



Es inútil intentar girar contra un MiG-17 si vuelas en un Phantom.

Charlies por todas partes

El argumento es sencillo: un país árabe ha invadido a otro y se nos ha solicitado ayuda. Por ello, puedes volar por los Estados Unidos o por una larga lista de países (España inclusive), a modo de mercenario. Entre las varias opciones que nos ofrece Strike Fighters, existe un modo de acción rápida que te mete de lleno en un combate aéreo con altas dosis de adrenalina. Este combate es predeterminado, aunque varía ligeramente cada vez que se entra en él, y no puedes diseñar ningún aspecto del vuelo. Como en él se vuela en un F4, lo más


Puedes escoger los colores, escuadrón y nacionalidad de tu avión.


El MiG-17 monta un poderoso armamento.

AQUELLOS MARAVILLOSOS AÑOS

Los reactores de los 60 que simula Strike Fighters tenían una serie de limitaciones que hacían que el combate fuera mucho más difícil de lo que es ahora.

CON UN OJO EN EL PANEL


Atender a instrumentos de manecillas en medio de una acción que se desarrollaba a velocidad de vértigo requería una gran capacidad de concentración por parte de los pilotos.

MISILES INEFICACES


Los primeros misiles aire-aire, tanto de guía infrarroja como por radar, requerían ser disparados con unos parámetros muy limitados, y además perdían el blanco fácilmente.

ARMAS AIRE-SUELO "TONTAS"


El armamento de precisión apenas existía. En Strike Fighters hay cohetes no guiados y bombas de caída libre (rompedoras, incendiarias o de racimo). Su único armamento guiado aire-suelo son los misiles anti-radar.

seguro es que la primera vez estés muerto en menos de un minuto.

Recapacitando sobre lo sucedido, te das cuenta de que aquí no se trata de derribar aviones por doquier desde el principio. Primero hace falta dominar el tuyo. Como no hay modo de vuelo libre, puedes escoger alguna de las misiones sueltas que se generan dinámicamente para ir haciéndote con el manejo durante el vuelo de ida. Poco a poco, te familiarizarás con las diferencias de manejo entre unos aparatos y otros: el F-4 vuela como un ladrillo, el A-4, por el contrario, es muy ágil, el F-100 te parecerá poco potente, y el F-104 es como un misil tripulado, muy veloz pero poco apto para maniobrar.

El juego ha rescatado del olvido los aparatos más emblemáticos de los años 60

Durante estas misiones sueltas, se puede apreciar lo mucho que ha evolucionado el combate aéreo desde los años 60. Los instrumentos y sistemas son bastante arcaicos y el combate visual sigue teniendo mucha importancia. El problema es, como de costumbre, la velocidad. Si la pierdes, los MiG-17 o MiG-21 te cazan como a un pato, y si vas demasiado rápido, no ves a tu objetivo. Lo mismo sucede, aunque en menor medida, con los objetivos terrestres, desde tanques a barcos, pasando por bases aéreas y artillería antiaérea.

Pura ingravidez

Además, cuentas con una campaña dinámica que evoluciona junto con las estadísticas de tu piloto y que puede estar limitada tanto en aviones disponibles como en armamento. Empiezas con el F-100 o con el A-4 y vas cambiando de avión hasta contar con el más completo de los F-4. No es una de las mejores campañas que hemos visto, pero no hay dos misiones iguales. Ah, y cuida de tu piloto. Si muere, la campaña habrá terminado.


Con el F-104 Starfighter te verás obligado a huir del combate para regresar con más velocidad.


Adiós a los misiles que siempre aciertan: disparos tan seguros como éste pueden fallar.

Sobre el apartado on line, las opciones son algo limitadas: sólo dispones de una opción de combate aéreo "todos contra todos" y otra de vuelo en misiones cooperativas. Es otra demostración de que este simulador no está del todo pulido, aunque una visita a la página http://skunkworks.free.fr/ nos ha demostrado que sigue en proceso de actualización y mejora.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Red Storm • **EDITOR:** Ubi Soft • **PRECIO:** 29,95 €

Al igual que sucedió **con las dos expansiones anteriores,** en ésta **no hay grandes novedades.** Simplemente se trata de alargar la vida al que muchos consideramos mejor juego de acción táctica. Originalidad, poca. **Solvencia y adictividad**, todas.

GHOST RECON
Island Thunder

Por S. Sánchez



Los americanos se buscan las castañas en Cuba.

La unidad de operaciones secretas de los boinas verdes americanos sigue sin poder tomarse sus más que merecidas vacaciones. Estamos en el año 2010. Los ghost acaban de repartir plomo en el desierto y ahora deben ir a Cuba para enfrentarse a la banda de forajidos que intenta boicotear las primeras elecciones libres en décadas.

Poco a poco, durante las ocho misiones de las que consta la campaña, tu unidad de élite se va acercando al máximo responsable del grupo de rebeldes. Como viene siendo habitual, estas misiones constan de escenarios totalmente distintos entre sí, lo cual no sólo se agradece, sino que sirve para ver cómo el motor del juego reproduce a la perfección escenarios a todas horas del día y bajo todas las condiciones climáticas que pueden encontrarse en Cuba. A lo que no estábamos acostumbrados es a las extraordinarias escenas de vídeo que aparecen antes y después de casi todas las misiones.

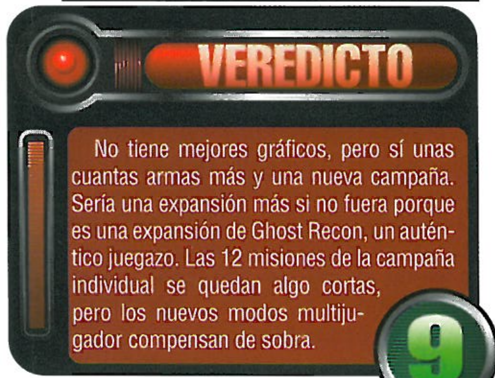
Ni que decir que tanto el sonido como los gráficos siguen siendo impresionantes. Además, al instalarse la expansión, el juego actualiza Ghost Recon a la versión 1.4, con lo que se te permite personalizar los nombres de los soldados de tu unidad.

Dos de tres

Entre los cambios con respecto a Ghost Recon, destaca que los enemigos han mejorado algo su puntería y, sobre todo, que se han ampliado las posibilidades de la opción on line. Dos de los tres nuevos modos de juego son exclusivamente multijugador. El primero consiste en defender o atacar una zona concreta, dependiendo del bando en el que juegues, en un tiempo determinado.

Los otros dos modos son variantes del juego del ratón y el gato. En el primero de ellos todos los jugadores empiezan como gato. El primero en eliminar a otro se convierte en ratón y pasa a disponer de armas de corto alcance. A partir de ese momento, si el ratón consigue acabar con algún gato, consigue cinco puntos, y así sigue hasta que alguien lo mata y se convierte en ratón. El tercer modo, llamado mastodonte, es muy similar, sólo que todos empiezan como ratón y tienen acceso a mejores armas a medida que van causando bajas.





Estar en una planta baja implica ofrecer un blanco perfecto.





GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Electronic Arts LA • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 19,95 €

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT
Spearhead



Un ataque frontal no es la mejor estrategia para seguir con vida.

Enero de 2002, llega a las tiendas ***Medal of Honor*.** **Apasionante e irregular**, tramposo o memorable, según se mire. Diciembre de 2002, ya tenemos entre nosotros su secuela. Pero la polémica ya no tiene sentido: ***Spearhead* es mejor en casi todo. Breve, pero mejor**.

Por J. Ripoll

Tu nuevo personaje es el sargento Jack Barnes. Te encuentras en la noche previa al Día D, pero aunque inicies el juego en Normandía, tu primera misión no es desembarcar, sino infiltrarte en las líneas enemigas y destruir su armamento pesado. Todo ello, después de protagonizar una llegada en paracaídas, que es uno de los grandes momentos de la expansión. Mientras caes, ves un par de espectaculares explosiones de aviones aliados o cómo algunos de tus compañeros mueren acribillados.

Hermanos de sangre

El primer detalle destacable de esta expansión es la gran relevancia que cobra el trabajo en equipo. La mayor parte de misiones estás acompañado por unos soldados que a ratos se encargan de facilitarte el trabajo y a ratos te lo complican con su comportamiento suicida.

Esta dualidad también se repite en el segundo punto a destacar: la abundancia de escenas espectaculares que se activan una vez cruzas un determinado punto, desde aviones surcando el cielo a tanques sorprendiéndote detrás de un muro. Lo malo es que cada vez que debas repetir una fase concreta, asistirás a las mismas animaciones, con lo que la espectacularidad de este universo cinematográfico pronto degenera en rutina y artificio.

Como le sucediera a su predecesor, Spearhead alcanza nota con sus escenarios exteriores (los interiores siguen bajo mínimos) y con la variedad de objetivos que tienen sus niveles. A eso debemos añadir que ahora los enemigos son más humanos, es decir, apuntan peor, aunque también se ven afectados por ese "síndrome de la marmota", el de repetir una y otra vez errores y aciertos.

Del resto de novedades, poco que decir. Los gráficos siguen donde estaban, bien en animaciones y mal en acabado de texturas, los mapas multijugador (carecen de bots) alcanzan sin soltura el aprobado y palidecen frente a propuestas como las de Battlefield 1942.



Tal vez en próximas ediciones podamos destrozar los edificios en ruinas.

En las primeras misiones, las órdenes las recibes, no las das.



Eliminar tanques a los mandos de un Flak 88 es una gozada.



VEREDICTO

Tres nuevas misiones para la campaña individual, 12 nuevos mapas multijugador, nuevas armas, ligeros retoques en la IA y algunos detalles gráficos resultones. Spearhead es el sueño de aquellos que consideran a su predecesor una obra maestra. Y para los demás es sin duda un buen juego.

8

GÉNERO: Rol • **DESARROLLADOR:** Bethesda Softworks • **EDITOR:** Ubi Soft • **PRECIO:** 29,95 €

THE ELDER SCROLLS III Tribunal

Por J.J. Cid

La saga *The Elder Scrolls* sigue siendo sinónimo de **buen rol**. Esa solvencia y ese prestigio se mantienen intactos en **la expansión del último** y mejor **juego de la serie**. Una excusa más para volver a disfrutar de una manera de entender el rol que **sigue causando furor**.

Tribunal es la respuesta para aquellos usuarios a los que Morrowind se les estaba quedando pequeño. Más que una expansión, este producto viene a ser un simple apéndice del juego original. La misma idiosincrasia de Morrowind prohibiría en sí misma una expansión al uso.

Una de las opciones del jugador original de Morrowind era seguir la aventura principal, pero también podía sumergirse en la red de caminos alternativos para hacer que su personaje acumulase vivencias y puntos de experiencia. Por desgracia, siempre acababa llegando un punto en que el personaje se hacía demasiado poderoso y el juego dejaba de presentar retos interesantes. Pues bien, es justamente aquí donde aparece Tribunal. Es algo así como un extensor añadido a la vida útil del juego, una prórroga del contrato que te une a Morrowind.





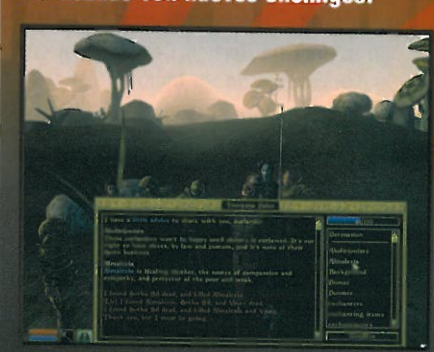
Nuevas armas y armaduras listas para ser usadas con nuevos enemigos.

Más para los mejores

Tribunal añade al juego original una prolongación de la trama, nuevas aventuras paralelas, más enemigos, novedades importantes en el catálogo de objetos y mejoras en la presentación del mapa y de tu diario. Estas mejoras están especialmente orientadas a personajes con niveles superiores a 50 que busquen nuevos horizontes a sus exploraciones.

La trama principal enlaza perfectamente con el final de Morrowind y presenta nuevas situaciones y personajes con los que interactuar, todo ello bastante interesante. Pero, como era de prever, Tribunal también ofrece novedades a aquellos jugadores que no se han inmiscuido en la trama principal desde el inicio.

Técnicamente, se han implementado todas las mejoras que habían ido apareciendo en forma de parches para el título original, otorgando más fluidez y detalle al aspecto visual. En cuanto a los nuevos escenarios, están diseñados siguiendo la tónica general del resto del juego. Destaca en especial la ambientación conseguida en las nuevas ciudades y en las numerosas y abundantes mazmorras.



En tu camino, conocerás a los dos miembros del Tribunal que te faltan.



Puedes apuntar manualmente lugares de interés en el mapa.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Related Designs • **EDITOR:** Zeta Games • **PRECIO:** 17,95 €

Indios, mexicanos, americanos y bandidos. Cuatro bandos, **cuatro formas de entender el Salvaje Oeste** y darle algún aliciente a la expansión de un juego que, por desgracia, comienza a tener **un marcado regusto a agua pasada.**

AMERICA ADD ON

Por X. Pita



Los gráficos del juego son prácticamente iguales a los del primer *Age of Empires*.



Puedes manejar a los indios en su lucha contra los americanos.

Tiempos de estrategia. Eso es lo que estamos viviendo. El mundo del videojuego se mueve por ciclos, y a día de hoy las estanterías de almacenes y tiendas especializadas se han visto invadidas por títulos que sitúan al jugador al frente de sesudas situaciones de combate, desde el futurismo de Haegemonia hasta la lección histórica de Medieval: Total War. En este contexto llega America Add On, que incluye el juego original (analizado en el número 5) y la expansión.

Centrémonos en la expansión. Todo sabe a poco esfuerzo en ella, desde el nombre hasta la propia aventura. Apenas hay evolución en la obra de Related Designs. Volvemos a encontrarnos con un título de estrategia de aspecto gráfico ramplón, diseño que sabe a algo mil veces visto y mecánica de juego calcada a la de Age of Empires.

Sin novedad

Nada nuevo bajo el sol. No hay ideas nuevas, ni un momento para el recuerdo. Esta expansión incluye un motor gráfico remodelado lo justo, alguna que otra novedad en forma de nuevas habilidades para las unidades y media docena de fichas creadas para la ocasión, como los tomahawk o los saboteadores. En total, la expansión consta de cuatro campañas: americanos (como si no lo fueran los indios), indios, mexicanos y desperados.

El que desee sumergirse de lleno en el mundo del diseño de misiones amateur, podrá echar mano de la principal de las novedades: el editor de mapas. Con él, puedes crear tus propias misiones de una manera sencilla. Además, ahora America soporta la opción multijugador vía Gamespy, con lo que la arena virtual del juego se ha visto beneficiosamente ampliada.

America Add On no supera el listón impuesto por sus compañeros de género. Se queda en un título curioso, con sabor antiguo, especialmente recomendado para aquellos que tengan alergia a las tres dimensiones. Related Designs necesita, a día de hoy, replantearse sus ideas y evolucionar. Ya va siendo hora.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 266; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 500; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ — LAN: 8 — Internet: 8

Idioma Textos de pantalla: español — Voces: español



VEREDICTO

Destacar en el género de la estrategia se pone cada día más difícil. La competencia es dura: Age of Mythology, Warcraft III, Medieval: Total War... Poco aporta America Add On, una expansión que se queda en los tiempos de Age of Empires. Quizás Related Designs debería haber dado un paso adelante.

5

Muchas de las misiones pasan por explorar el mapa cuidadosamente.

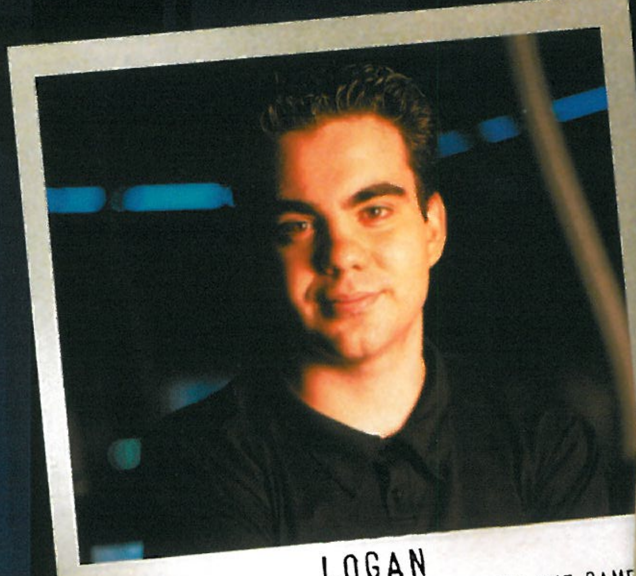


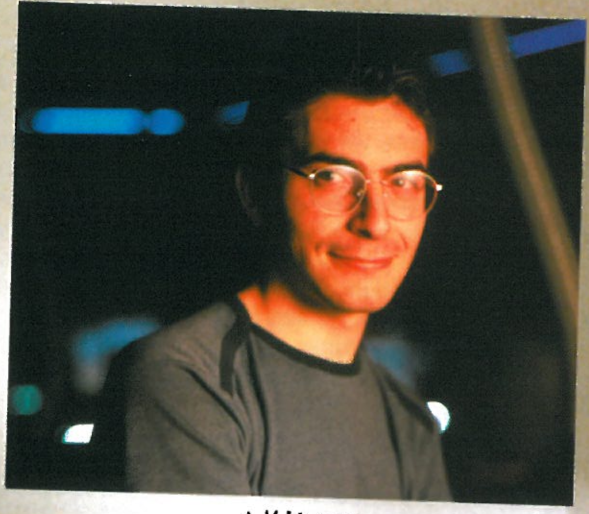
www.overthegame.com

NO HAY NADA MÁS TEMIBLE QUE

DOS LUCHADORES

CON SED DE VENGANZA





TENDRÁN QUE SEGUIR ENTRENANDO DURO EN OVER THE GAME

Estos tipos han hecho algo terrible en los World Cyber Games de Corea. Han vuelto cargados de plata y con muchas ganas de venganza. Por eso, seguirán compitiendo duro en Over The Game. Para que la próxima vez celebremos un primer puesto.

¿TE CREES CAPAZ DE LLEGAR TAN LEJOS?

VEN A JUGAR GRATIS A QUAKE III ARENA

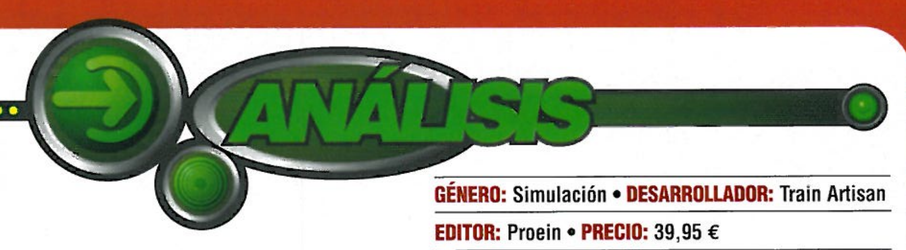
Del 1 al 15 de diciembre de 2002 (festivos no incluidos)
Consulta las condiciones en tu centro Over The Game



ENTRA EN JUEGO

CENTRO DE OCIO DIGITAL · JUEGOS EN RED · INTERNET

ALICANTE-DENIA Calderón, 6 · BARCELONA Fusina, 7 | Vergós, 41 · GUADALAJARA Cifuentes, 34 · MADRID-SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES Benasque, 6 · PONFERRADA Av. Huertas de Sacramento, 7 · SALAMANCA Varillas, 24 · VIGO (R-Over The Game) Plaza Elíptica · VILANOVA I LA GELTRÚ Plaça Llarga, 12 · VITORIA-GASTEIZ Siervas de Jesús, 40 · ZARAGOZA Sor Juana de la Cruz, 10 (entrada Emilia Pardo Bazán) · PRÓXIMAS APERTURAS · PAMPLONA-IRUÑA Sancho El Fuerte, 8 · VALENCIA-ALFAFAR Av. Albufera, 44



GÉNERO: Simulación • **DESARROLLADOR:** Train Artisan
EDITOR: Proein • **PRECIO:** 39,95 €

AMERICAN CLASSICS
Train Sim Pack

Por J. Font

Una expansión de *Train Simulator* que **aporta lo que faltaba** en la anterior: **retos con un mínimo de interés** que resolver **a golpe de locomotora.**



La escasez de objetivos concretos era uno de los talones de Aquiles del Train Simulator y su expansión Euro Loco. Ahora, por fin llega una expansión brillante para este simulador de trenes. American Classics aporta dos nuevas locomotoras, la J3A Hudson y la EMD, la primera de vapor y la segunda diesel, que circularon por los Estados Unidos entre los años 30 y 50. De cada una de ellas existen distintas variantes y modelos, lo que eleva a nueve el número total de máquinas. Además, se ha ambientado cuidadosamente e incluso se han incluido maquinistas, que puedes ver con la vistas externas, y pasajeros en el interior del vagón.

La expansión también recoge 14 retos nuevos, desde simples rutas en las que hay horarios que cumplir a carreras entre las dos locomotoras presentes u operaciones de transporte como llevar un grupo de soldados para interceptar un tren que ha sido asaltado. En fin, que la espera por una buena ampliación que aportase algo de sal y aceite al simulador ferroviario de Microsoft se ha hecho larga, pero ha valido la pena.



GÉNERO: Simulación • **DESARROLLADOR:** Barry Perfect • **EDITOR:** Just Flight • **PRECIO:** 39,95 €



En esta ampliación de *Just Flight* para *Flight Simulator 2002*, **puedes despegar y aterrizar** en 12 aeropuertos británicos un poco espartanos **pero bien documentados.**

GB AIRPORTS

Por E. "Tuckie" Artigas



Los aeropuertos incluidos son los de Aberdeen, Birmingham, East Midlands, Edimburgo, Glasgow, Gatwick, Heathrow, London City, Luton, Manchester, Newcastle y Stanstead. Las texturas de los nuevos edificios no destacan por su realismo visual, pero las pistas y calles de rodadura se han reproducido con gran fidelidad, incluso de noche, al igual que la forma de operar en ellas. La forma de estacionar en las plataformas emplea los sistemas Safegate, APIS y AGNIS/PAPA, o en su ausencia, suele haber un agente que también te da indicaciones para detener tu aparato en el punto exacto. En cualquiera de los aeropuertos hay vehículos de catering, remolques de maletas, camiones de combustible... También son de ayuda detalles como las mangas sensibles al viento.

Aunque tal vez lo mejor sea el manual de 120 páginas en el que abundan los esquemas de todas las pistas y cartas reales de rutas de salida SID y de aproximación STAR e ILS. En definitiva, todo lo necesario para pasar muchas horas volando con precisión milimétrica.

7,5

GÉNERO: Simulación • **DESARROLLADOR:** Flight 1 Software
EDITOR: Proein • **PRECIO:** 39,95 €

MUSTANG VS FW190

Una expansión más bien **de poca monta**. Lo más probable es que sólo interese a **jugadores con un cuadro clínico de adicción** a los simuladores **o a coleccionistas**.

Por E. "Tuckie" Artigas



Esta ampliación para Flight Simulator 2002 y Combat Flight Simulator 2 está centrada en los modelos 3D de los dos aparatos representados, el Focke Wulf 190A-8 y el P-51D Mustang. Así, se ha planteado como un enfrentamiento típico entre los dos mejores cazas de cada bando durante la Segunda Guerra Mundial. Lo que es cuestionable es la versión que se ha escogido de cada uno de ellos; el FW-190A-8 debería ser una presa no muy difícil para un P-51D, bastante más rápido. Tal vez esta ampliación sería más interesante si ofreciera la posibilidad de pilotar otras versiones de los dos cazas. Además, los modelos de vuelo de los dos aparatos no es que sean muy fidedignos que digamos: el Mustang corre demasiado, mientras que el FW-190 tiene una inercia de alabeo excesiva.

El resto es de calidad más bien dudosa. En FS2002 puedes pilotar los aviones sin disparar un solo tiro. En CFS2 se añaden los escenarios de los aeródromos de Bodney y Abbeville y dos campañas, una para cada bando, 18 misiones en total. Es decir, poco. Una ampliación que vuela casi a ras de suelo.

5





GÉNERO: Simulación • **DESARROLLADOR:** Flight 1 Software • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 39,95 €

La Guerra de Corea ya había sido protagonista en alguna expansión anterior para *CFS2*. **En este caso** serán tres aviones a pilotar **y poco más.**

SABRE VS MIG

Por E. "Tuckie" Artigas

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 266; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 450; 128 MB de RAM
aDeSe TP

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN 16 Internet 16

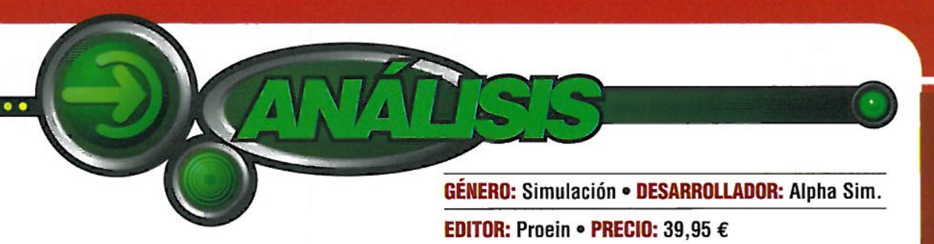
Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés

No es la primera ampliación para CFS2 que recrea la guerra de Corea, así que podría haberse hecho con un poco más de rigor. Su única aportación reseñable son tres aviones nuevos que pilotar: el F-86 Sabre, el MiG-15 y el F-51 Mustang. Para los dos primeros, hay tres variantes a elegir. También se añaden aviones pilotados por la IA: el B-29 Superfortress, el F-84 Thunderjet, el F-82 Twin Mustang, el Yak-9 y el Tu-2. Ninguno de ellos sobresale por sus acabados tanto internos como externos, y los modelos de vuelo, como ya viene siendo demasiado habitual en estas expansiones, dejan mucho que desear.

Tal vez lo único salvable es que se pueden volar 30 misiones a lo largo de cuatro campañas que parten de alguno de los diez nuevos aeródromos en la península de Corea. Al fin y al cabo, lo que Sabre vs MiG ofrece también puede encontrarse en alguno de los centenares de sitios web en que pueden descargarse aviones y misiones para CFS2.



5



GÉNERO: Simulación • **DESARROLLADOR:** Alpha Sim.
EDITOR: Proein • **PRECIO:** 39,95 €

VIETNAM AIR WAR

Una ampliación más para *FS2002* y *CFS2* que nos trae, sin pena ni gloria, **una visión parcial del combate** aéreo **en Vietnam**.

Por E. "Tuckie" Artigas



Un punto de partida interesante el de esta expansión, sobre todo dada la escasa repercusión que el período de Vietnam ha tenido hasta ahora en la simulación de vuelo. También son atractivos los aparatos que se pueden pilotar en ella: varias versiones de los F-4 Phantom II, A-1 Skyraider, A-4 Skyhawk, A-6 intruder, F-8 Crusader, O-1 Bird Dog y AC-119, todos ellos repartidos entre la US Navy y la US Air Force. Además, también puedes enfrentarte a ellos pilotando los MiG-17 y MiG-21 norvietnamitas, todo ello en 30 misiones de índole diversa.

En las misiones de la US Navy despegas desde la cubierta del USS Enterprise, pero no sin dificultades, puesto que la catapulta de lanzamiento no ha sido representada. Sin embargo, todo ello se ve mermado porque ni los aviones presentan unos acabados dignos, tanto externos como de la propia cabina, ni sus modelos de vuelo son nada precisos, por no hablar de la total ausencia de sistemas de vuelo. Otra ampliación a la que sólo los coleccionistas compulsivos encontrarán alguna utilidad.





GÉNERO: Simulación • **DESARROLLADOR:** Blue Arrow FS • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 39,95 €



Otra ampliación curiosa para *CFS2, FS2000* y *FS2002*. **En ésta puedes pilotar** la "maravilla de madera": **el Mosquito**.

MOSQUITO SQUADRON

Por E. "Tuckie" Artigas

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 450; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 600; 128 MB de RAM
aDeSe TP

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

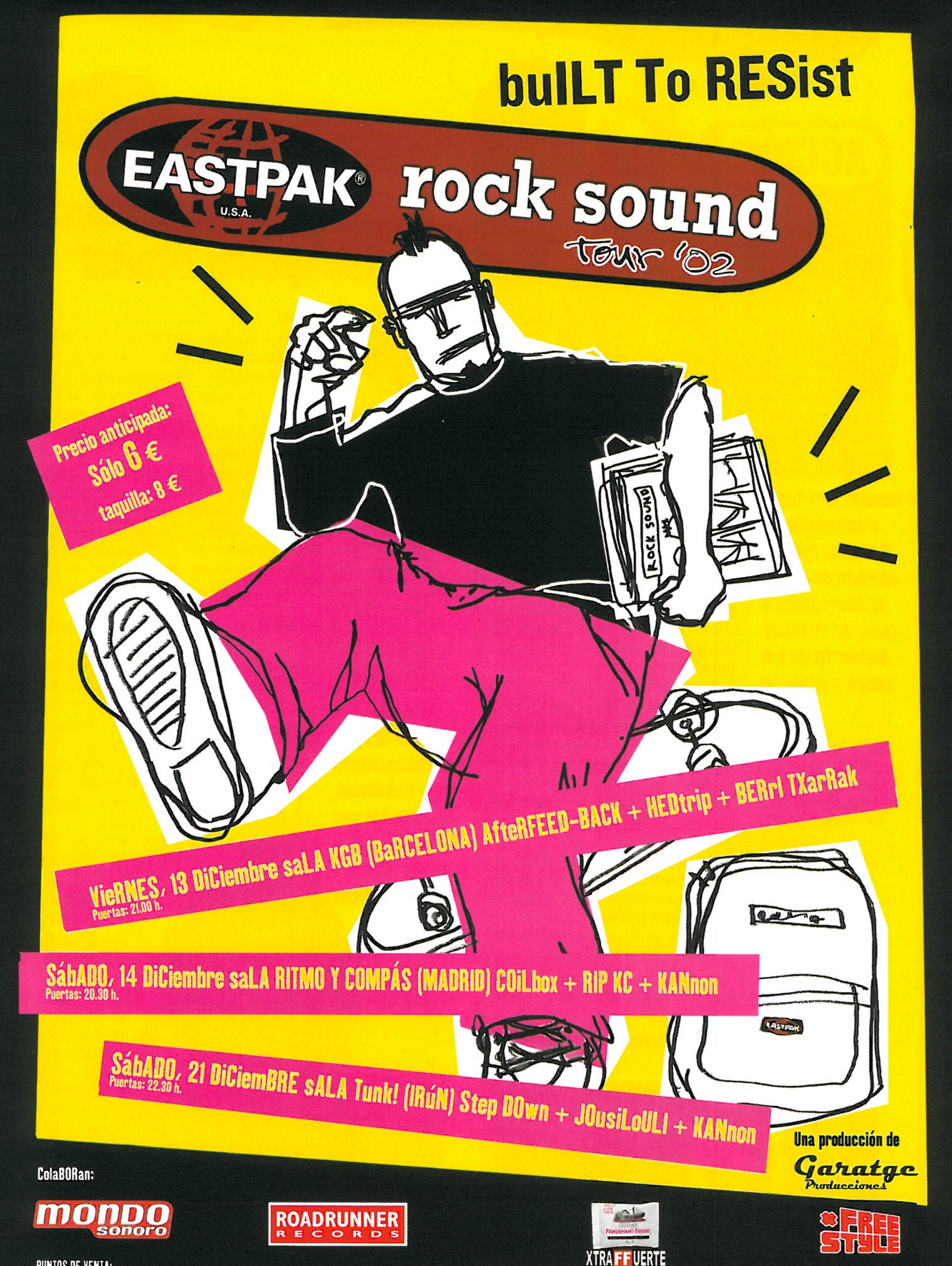
Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN 16 Internet 16

Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés

Aunque no sea el avión más famoso de la Segunda Guerra Mundial, el Mosquito sí tiene su parte de estrellato gracias a las soberbias prestaciones que hicieron de él un excelente cazabombardero. Así, tal vez las más audaces misiones las protagonizó este aparato, y así se ha representado en esta expansión. Tienes 21 de las misiones más famosas del Mosquito disponibles, pero hay un problema: sólo se puede pilotar la versión FB Mk.VI, lo que no encaja con la rigurosidad histórica en algunas de dichas misiones.

En cuanto a los gráficos, son algo parcos en detalle, tanto los del propio Mosquito como los del escenario de la base aérea de Methwold que se incluye, aunque esta vez sí se ha diseñado una cabina virtual. Del modelo de vuelo, mejor no hablar, porque presenta errores graves propios de todos los simuladores de Microsoft. Para los pilotos virtuales de FS2000 o FS2002, hay disponibles paneles para la navegación. Visto lo visto, otra expansión más bien para coleccionistas de CFS2 o enamorados del Mosquito.





PUNTOS DE VENTA:
Madrid: Madrid Rock, Arise. /Barcelona: Revolver, Music World, Discos Castelló./Irún: Donosti Rock, Música Autónoma, Sala Tunk!.

Habrá entradas de regalo en las mejores tiendas de deportes, por la compra de cualquier producto Eastpak en:
Barcelona: LA GENERAL SURFERA (Alfonso XII, 92), PRESTIGE SPORTS (Centro Comercial L'Illa, Avda. Diagonal, 557), PRESTIGE BARCELONA (Mandri, 25-27),ESPLAI (C/ del Pi, 16), COMPA'S (Santiago Rusiñol, 20) / Sant Cugat Del Vallés: ESPORTS RICARD TARRE (Fontcoberta, 10), LEGEND SURFBOARDS (Bailen, 154), KAOTIKO (Cucurulla, 4) /Madrid: LIFESTYLE (Fuencarral 73), SPORT STATION (Fuencarral 41), SOHO (Galileo 16). Donosti: DEPORTES MINER (Ronda 3-7), CABO ROJO (Mayor 9) /Irún: LEIRE SPORT (Iparralde 1) /Zarautz: SPORT AUTHORITY (Zigorda 48)



ACCIÓN

Por J. Ripoll

24

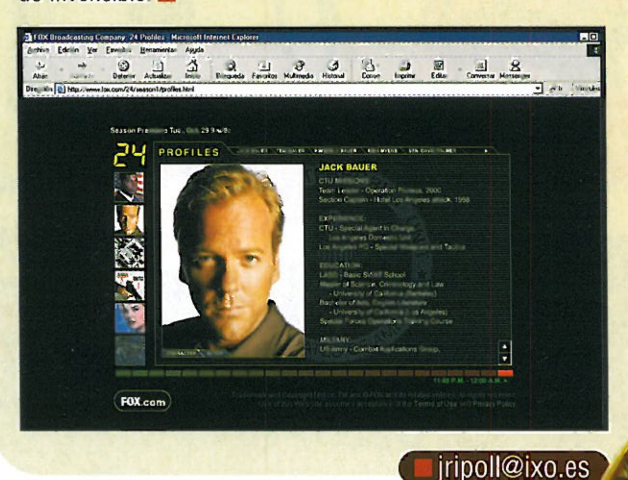
Aún pendiente de estreno en nuestro país, la serie 24 puede considerarse el mejor ejemplo de la nueva ficción televisiva. Kiefer Sutherland interpreta en ella a un sufrido espía con sobrecarga de trabajo: han secuestrado a su hija y a su mujer y encima debe evitar un atentado contra el futuro presidente de los Estados Unidos, negro y bonachón, faltaría más.

El encanto de la serie no radica en lo trillado de su argumento, sino en una sorprendente realización. El título, 24, hace referencia a las horas de que disponen los protagonistas para evitar el atentado, cada una de las cuales corresponde a un episodio de la serie. El primero abarca de las 12 a la 1 de la madrugada, mientras que la serie acaba durante la medianoche del día siguiente. Por tanto todas las acciones acontecen en un falso tiempo real.

Al tiempo que toma protagonismo durante toda la partida deberán apelar quienes quieran reducir distancia entre juego y jugador

Falso, tiempo y real. Son tres viejos conocidos del videojuego. Detengámonos en el segundo. De él abusaron diseñadores en esas misiones contrarreloj que todos hemos protagonizado. O cable verde, o rojo, o azul, o edificio que ya no lo es tanto. Y todo mientras el tiempo permanecía sin alterar. Mucho cronómetro digital, pero pocas incidencias del paso de las horas en nuestra partida.

Al tiempo deberán apelar quienes quieran reducir distancia entre juego y jugador, a ése que ofrece no sólo juegos de sol viene, sol va, sino al que toma protagonismo durante toda la partida, el que obliga al jugador a completar la aventura en un tiempo determinado o a resolver algunas misiones en horas concretas. Es el tiempo de 24, el que ha hecho grande una serie que no tenía por qué serlo y que en próximos años debe incorporarse al videojuego como un elemento más, como ese enemigo que incluso desde la ficción seguirá siendo invencible. ■



jripoll@ixo.es



ESTRATEGIA

Por J. Font

Decepción otoñal

El año se nos escapa, y como no tengo la menor intención de perseguirlo, aprovecharé para hacer algo de balance de lo que han dado de sí estos últimos meses de estrategia. A priori, dos juegos tenían casi todos los números para disputarse el título de juego del año: Warcraft III y Age of Mythology. Pero el caso es que ni uno ni otro han estado a la altura de los objetivos que se marcaron en un inicio.

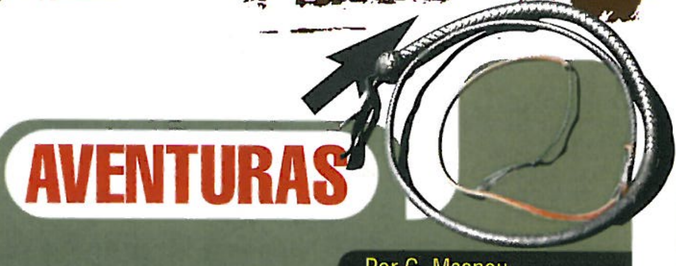
El primero de ellos, que llevaba varios años en desarrollo, ha acabado apostando por una fórmula de gran dinamismo pero algo limitada. Ofrece una campaña corta para cada una de las razas (menos de las previstas) y, eso sí, toneladas de juego on line. Justo es reconocer que esa dinámica apuesta y el papel jugado por los héroes hacen de Warcraft III un juego muy diferente de sus predecesores, aunque menos de lo que se prometió.

Por su parte, Ensemble ha optado con su Age of Mythology por el continuismo puro y duro. Los principales cambios tienen que ver con el apartado gráfico y la inclusión de dioses, poco para evitar que se le considere el mismo perro con distinto collar. Los dioses hacen notar su presencia en las partidas multijugador, pero la larga campaña individual decepciona, entre otras cosas, por obligación de jugarla en un orden preestablecido.

Acabamos el año con un par de decepciones relativas, aunque tal vez se deban a que esperábamos demasiado

Si estos títulos apuntan en alguna dirección es en el mayor peso del apartado multijugador, el coto privado en que los juegos para PC en general y los de estrategia en particular quieren refugiarse de las posibles crisis que se avecinen. En fin, que acabamos el año con un par de decepciones relativas, aunque tal vez se deban a que, una vez más, esperábamos demasiado. ■

j.font@ixo.es



AVENTURAS

Por G. Masnou

Cirugía facial

Que los aficionados empedernidos a las aventuras gráficas siempre han sido unos tipos especiales es algo que ya sabíamos. Lo que nos llama la atención es la inagotable capacidad de éstos a la hora de llevar su devoción hasta extremos inimaginables, ya sea mediante la creación de aventuras amateurs, programas para diseñar dichas aventuras o, la última tendencia, programas para perfeccionar las aventuras ya existentes.

A grandes rasgos, ScummVM sirve para ejecutar algunas aventuras gráficas para MS-DOS en Windows sin problemas

El invento lleva por nombre ScummVM (http://scummvm.sourceforge.net/). A grandes rasgos, sirve para ejecutar de forma rápida y sencilla algunas de aquellas antiguas aventuras gráficas de LucasArts que tan bien funcionaban en MS-DOS y que tantos quebraderos de cabeza ofrecen en Windows. Por un lado, se acabaron los juegos que aparecen sin música y sonido por culpa de la incompatibilidad de tu tarjeta de sonido; por otro, existe la opción de aplicar unos filtros gráficos que eliminan por completo los píxeles y dan a los gráficos un agradable aspecto de dibujos animados. También resulta estimulante la posibilidad de disfrutar, por ejemplo, de la versión en 256 colores para el ordenador japonés FM-Towns de Zak McKracken and the Alien Mindbenders.

El resto de juegos soportados por ScummVM son Loom, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Day of the Tentacle, Sam & Max Hit the Road y las dos primeras entregas de la saga Monkey Island. Tanto para los que creen que la primera época de LucasArts fue la mejor como para quienes desconocen por completo sus mejores trabajos, ScummVM es un buen motivo para volver disfrutar de estas obras maestras, sólo que ahora bajo Windows y con mejor aspecto que nunca. ■

gmasnou@ixo.es

CARRERAS



Por A. Guerra



El primer acelerador

No parece de recibo que los medios de comunicación atribuyan, de forma recurrente, a los videojuegos la responsabilidad de actos violentos acaecidos en cualquier parte del mundo. Miedo me daba que al francotirador de Washington le encontrasen una copia de Hitman, ¡la que se habría armado!

Al contrario que el rol y la acción, el género de carreras se libra, por el momento, de ser blanco de las críticas de la prensa amarillista como, por poner un ejemplo disparatado, catalizador de los cientos de accidentes que se suceden cada semana en las carreteras españolas.

Tal vez se acabe valorando la influencia de los juegos de carreras en la formación de la futura hornada de pilotos

Sin embargo, justo sería reclamar en el futuro la posible influencia positiva que pueden significar para nuestra cantera. En un momento en que Carlos Sainz y Pedro Martínez de la Rosa no tienen nada claro su futuro deportivo, títulos como Colin McRae Rally 3 o F1 2002 podrían convertirse en punto de partida para muchos jóvenes que, por edad o escasez de medios, no pueden acceder aún a pilotar un coche de competición.

Y aunque en motociclismo tengamos una representación más abundante, quién sabe si la próxima generación de los Nieto, Aspar, Pons o Torronteras habrán sido en su infancia jugadores de GP 500, Moto GP o Motocross Madness. Habría sido, para todos ellos, su primer acelerador.

Quizá para entonces se valoren popularmente los aspectos positivos de practicar la conducción en compatibles, como el aumento de reflejos, el conocimiento de las reglas de las competiciones oficiales, el aprendizaje de los comportamientos de las distintas máquinas en función de los cambios en la mecánica y otros aspectos que influyen a la hora de recortar unas décimas en cada vuelta o tramo, como la relación de marchas, aerodinámica o física. ■

aguerra@ixo.es



DEPORTES

Por A. Jiménez

Lo que no se ve

A veces el lector no está de acuerdo en la valoración final de un análisis. Es justo, cada persona tiene su opinión, tan válida como cualquier otra. Hoy quiero explicar cómo me enfrento a la dura labor de puntuar. En todo programa hay cosas buenas y malas, como existe el blanco y negro, pero la infinita escala de grises es el terreno que pisamos habitualmente.

Lo traigo a colación porque no hay muchos títulos deportivos entre los que elegir, pero al menos son de gran calidad. EA Sports, Empire o Microsoft han aportado su granito de arena al género con apartados técnicos impecables, véase FIFA, NBA Live, Tiger Woods, Madden, NHL, Virtua Tennis o Links.

Sin embargo, fruto de una corriente de opinión generalizada, sus nuevas ediciones reciben multitud de críticas en los foros (o dirigidas a mi buzón), cuyo argumento es la falta de novedades significativas respecto de sus predecesores.

Aunque uno quede impresionado por los rutilantes gráficos, sonidos y ambientación, hay sensaciones no atribuibles a un apartado concreto. Vienen derivadas del conglomerado de características del programa, que aumentan o disminuyen su atractivo. No hablo de IA o buena interfaz. Es algo intangible, es lo que hace que al terminar una temporada quieras jugar la siguiente. Llámalo adicción, jugabilidad o ambas cosas.

Hay sensaciones no atribuibles al apartado concreto de un juego, sino derivadas del conglomerado de sus características

Es lo que no se ve, gusta y tarda en extinguirse con el tiempo. Pensará alguno que se trata de una "patente de corso" tras la que escudarse y justificar cualquier veredicto. Pero es real, es lo que hizo que todos los títulos mencionados alcanzaran al menos el notable. Cuando llega ese momento, los analistas nos convertimos en un jugador más, entusiastas y defensores a ultranza del placer del juego por el juego. Y un juego que apasiona siempre se merece una buena nota. ■

ajimenez@ixo.es

ROL

Por J. J. Cid

Licencias perdidas

Los jugadores de rol tenemos tendencia a sumergirnos en cuerpo y alma en los universos en que se desarrollan nuestras partidas. Es difícil encontrar un jugador que no conozca al detalle infinidad de características del entorno de fantasía que visita en sus sesiones de rol. Por eso, no tiene nada de raro que busquemos universos sólidos, a ser posible con algo de literatura detrás. Este fenómeno es mucho más evidente en el rol de mesa, pero poco a poco está impregnando los videojuegos del género.

Los universos de "ambientación original" pierden fuerza ante el irresistible empuje de alabadas obras literarias que consiguen atraer la atención de cientos de usuarios con tan solo imprimir la leyenda de su título en la caja del juego. Morrowind y compañía poco pueden hacer ante el influjo que ejercen mentores del género como Tolkien o la saga Dungeons & Dragons.

Tolkien y H.P. Lovecraft se van a mantener alejados del rol virtual en beneficio de otros géneros

Esta incontrolable necesidad de bucear en mundos conocidos es la que nos provoca una profunda decepción cuando nos llegan noticias de licencias perdidas. En esta ocasión los autores que no van a a ser traducidos al lenguaje del rol virtual han sido Tolkien y H.P. Lovecraft en beneficio de otros géneros.

La llamada de Cthulhu ha seguido la llamada del arcade y se ha perdido en los caminos transitados por Dooms y Quakes. Una opción desaprovechada de trasladar la opresión y el terror psicológico que inundan los relatos de Lovecraft. Una pena.

Caso aparte merecen las versiones de próxima aparición de La comunidad del Anillo. EA, con la licencia de la película homónima, ha optado por crear un arcade para consolas, mientras que Vivendi, partiendo del libro, ha convertido a Frodo y compañía en clones de Zelda. Por lo menos nos queda el consuelo del anuncio por parte de esta última compañía de un juego de rol on line persistente basado en los mundos de Tolkien. Paciencia. ■



jjcid@ixo.es



SIMULACIÓN

Por M.A. "Gadget" González



Arcade o hardcore

Los próximos lanzamientos han reavivado la eterna polémica entre los aficionados de todo el mundo: realismo o fantasía en los simuladores. Ambas opciones tienen sus incondicionales y sus detractores. Mientras los aficionados ocasionales se decantan más por productos con bonitos gráficos y modelos físicos simplificados, el sector de aficionados más puristas clama por unos modelos físicos fidedignos y una ambientación realista. Por lo general, las compañías productoras tratan de satisfacer a todos, dotando a sus productos de unos gráficos atractivos y a la vez de una física creíble. El resultado final, dependerá del presupuesto en I+D invertido por cada marca. Nadie se atrevería a clasificar como simuladores a Crimson Skies o Airfix Dogfighters, que carecen por completo de ambientación y modelos físicos realistas. Tampoco sus creadores lo pretendían.

El problema se presenta cuando algunas compañías, apoyándose en millonarias campañas de marketing, venden sus productos como simulaciones ultrarrealistas cuando en realidad carecen de cualquier clase de rigor. En otros mercados, esta actividad se considera como publicidad engañosa y está penada por la ley.

No es admisible que se promocionen juegos como simulaciones ultrarrealistas cuando en realidad carecen de cualquier clase de rigor

Lamentablemente, el vacío legal existente permite que estas actividades se practiquen de forma habitual. Un consumidor mal informado sólo se percatará de la verdadera naturaleza de su adquisición una vez instalada en su PC. En nuestra mano está el que el dinero que tanto nos ha costado ganar no se invierta en engrosar las cuentas de este tipo de compañías. Hazte oír. ■

■ magonzalez@ixo.es



ON LINE

Por S. Sánchez

Sin complejos

En la columna del mes pasado intentaba dar una serie de pautas sobre cómo deben rellenarse los formularios para participar en las fases de testeo. Y lo hacía poniéndome en la piel del jugador inquieto que pocas veces tiene la oportunidad de ser uno de los primeros en probar un buen juego on line.

De todas maneras, en los últimos meses se ha hecho un poco menos urgente intentar enrolarse en procesos de testeo para probar novedades. El acceso a los universos de juego on line ha mejorado mucho en España. Nos quejábamos constantemente de lo caro que era jugar a los primeros juegos on line, y no era para menos. Muchos recordarán esa sensación de agobio por cada hora de juego que pasábamos conectados a Internet cuando conceptos como tarifa plana o ADSL sonaban demasiado lejanos. Además, a las facturas de teléfono, teníamos que sumar las cuotas mensuales. No tenía nada de extraño que los servidores piratas estuviesen llenos de jugones españoles. Al menos uno se ahorraba la cuota mensual, aunque te quedases sin soporte técnico ni actualizaciones. Estos servidores han ido desapareciendo a medida que mejoraba la infraestructura y los servicios de conexión a la Red en nuestro país. Además, parece que el concepto de pagar una cuota por jugar ya no despierta tanto rechazo.

El acceso a los universos de juego on line ha mejorado mucho en España

Aunque aún quede mucho camino por recorrer en lo que respecta al juego on line, por lo menos nos quedamos con la sensación de que estamos en el buen camino. Mientras tanto, para los que necesitan más tiempo para subirse al tren de los grandes juegos on line masivos, facilito un par de direcciones donde se pueden encontrar dos juegos gratuitos de gran calidad. El primero de ellos es MonstersWar (www.monsterswar.com) y el segundo, Archimago (http://espanol.magewar.com). ■

■ s.sanchez@ixo.es

OPORTUNIDADES

Un mes de auténtica locura en lo que a línea económica se refiere. Sobre todo, porque se apuntan a la **rebaja general** algunos de **los títulos que acapararon portadas** hace alguna que otra temporada. *Unreal Tournament* o *Civilization II* son buenos ejemplos de ello.

UNREAL TOURNAMENT



FICHA

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Epic Games
EDITOR: Infogrames
PRECIO: 14,99 €



Nadie esperaba que la secuela multijugador de Unreal fuese a ser tan buena. Pero el caso es que acabó siendo uno de esos juegos que marcan tendencias, de los que entran no más de diez en una década. Compites en una liga futurista de muy alto riesgo: masivos derramamientos de sangre en una serie de modalidades con alma de deathmatch.
Los gráficos y la impresionante y variada ambientación de los escenarios se encargan que cada cibercarnicería en que participes sea toda una experiencia, no sólo frenética sino también altamente inmersiva. Los 32 niveles de la partida solitaria ya son notables dada la inteligencia artificial de tus rivales. Y las partidas en red o Internet son superlativas. Todavía colea la rivalidad entre este juego y Quake III.

GRAND PRIX 3



FICHA

GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: PSymergy
EDITOR: Infogrames
PRECIO: 14,99 €

El único problema de peso que tiene Grand Prix 3 es que se trata de la secuela de Grand Prix 2. Si a eso le unes que su creador, Geoff Crammond, dejó que pasasen casi diez años entre un juego y otro, se comprende que las expectativas fuesen desmesuradas. Y claro, el juego, pese a ser excelente, no estuvo del todo a la altura. En él tomas parte en realistas reproducciones de las carreras del Campeonato Mundial de F1. 16 circuitos, cuatro modos de carrera e incontables retoques y opciones de configuración con que convertir tu coche en el rey de la trazada hacen de este título una opción magistral para aficionados a la Fórmula 1.

SEGA RALLY 2



Un excelente arcade de carreras con notables gráficos y un tipo de conducción tan eficaz como adictivo.
Género: Carreras Precio: 9,95 €

CONSTRUCTOR DELUXE



Un curioso simulador inmobiliario en el que debes construir y administrar comunidades de inquilinos.
Género: Estrategia Precio: 14,95 €

MONOPOLY



Hasbro realizó en su día una pulcra versión de este famoso juego de tablero. Conserva su indiscutible atractivo.
Género: Estrategia Precio: 14,99 €

BUGS BUNNY & TAZ

El conejo y el diablillo más carismáticos de la historia de la animación se enrolan en un febril y delirante viaje por el tiempo.
Género: Infantil Precio: 14,99 €

ROLLERCOASTER TYCOON



FICHA

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Chris Sawyer
EDITOR: Infogrames
PRECIO: 14,99 €

Diseñas las atracciones, las construyes y les pones nombre, observas su funcionamiento y te informas de si gustan o no. También te encargas de controlar al ejército de técnicos y empleados necesarios para que el parque temático funcione a pedir de boca. La parte de diseño y construcción tal vez sea la esencia de este simulador estratégico, pero la gestión a todos los niveles también pedirá una parte sustancial de tu tiempo. Bueno, a menos que delegues cuestiones como el precio al que se venden las palomitas y te centres en la parte más creativa y lúdica.



DELTA FORCE: LAND WARRIOR +ROGUE SPEAR: BLACK THORN

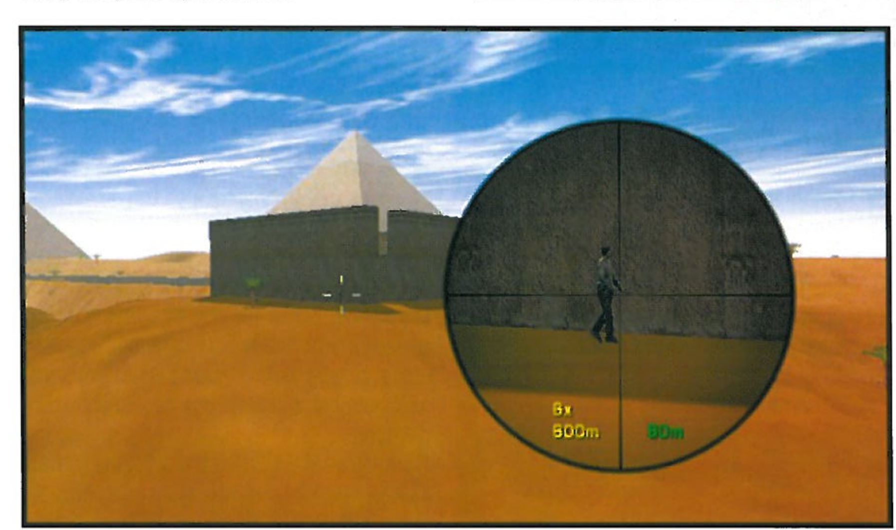


Un lote más que interesante que ofrece mucha acción táctica a un precio competitivo. Land Warrior es un paso adelante con respecto a las anteriores entregas de la serie. También es bastante más fácil, algo que a muchos les parecerá un detalle a agradecer.

En cuanto a Black Thorn, tal vez no sea el mejor representante de la fértil serie Rainbow Six, aunque conserva las constantes vitales de sus predecesores. Una campaña basada en un guión original y electrizante y seis escenarios multijugador inéditos son sus principales aportaciones.







CIVILIZATION II



Un poco más complejo que su predecesor, el juego que inauguraba la saga estratégica más popular de Sid Meier. Y también bastante más adictivo. Se sigue jugando por turnos que equivalen a un buen puñado de años y el objetivo consiste en expandir tu civilización hasta los confines del mapa a costa del resto.

Las novedades de esta secuela las aportaban 20 unidades nuevas con aptitudes para, por ejemplo, el espionaje o sabotaje de estructuras enemigas. Los nuevos recursos adicionales y el amplio arsenal de delicias tecnológicas y Maravillas también contribuyó a darle al juego otro aire, más sofisticado, más absorbente.



COLECCIÓN DE ÉXITOS ZETA GAMES



Zeta Games edita un lote que incluye nada menos que cuatro juegos muy recientes. Se trata de Zax: The Alien Hunter, The Nations, The Sting! y Rally Trophy. Es decir, juegos, por este orden, de acción, estrategia en tiempo real, aventuras y carreras. Tal vez el mejor sea Zax, un juego de acción galáctica en el que debes huir con el pellejo intacto de un planeta poblado por la más feroz de las razas galácticas, aunque Rally Trophy tampoco está nada mal.



DRIVER

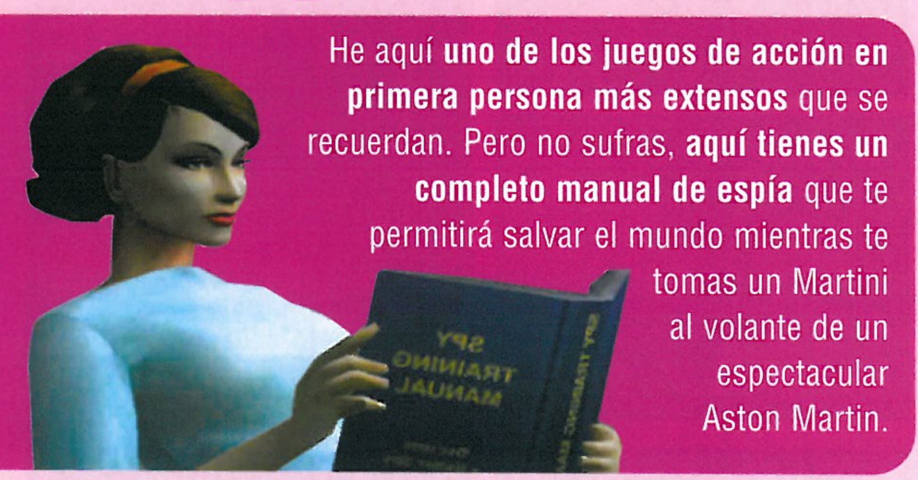




Eres el chófer de una peligrosa banda criminal. Tus objetivos suelen consistir en hacer que los esbirros del jefe lleguen sanos y salvos a su destino, tanto si se trata de huir como si debes llegar rápido al lugar en que los tuyos deben realizar algún trabajillo. Entre lo más destacado de este juego de conducción demente está la ambientación. Conduces automóviles de los años 70 por una serie de ciudades norteamericanas espléndidamente recreadas. Pese al aire marcadamente consolero de sus gráficos, se trata de un juego que merece segundas y terceras oportunidades.



NO ONE LIVES FOREVER 2
A Spy H.A.R.M.'s Way



He aquí **uno de los juegos de acción en primera persona más extensos** que se recuerdan. Pero no sufras, **aquí tienes un completo manual de espía** que te permitirá salvar el mundo mientras te tomas un Martini al volante de un espectacular Aston Martin.

CAPÍTULO 1: ¡CATE ARCHER DEBE MORIR!

DIGAMOS QUE ES UNA CORAZONADA

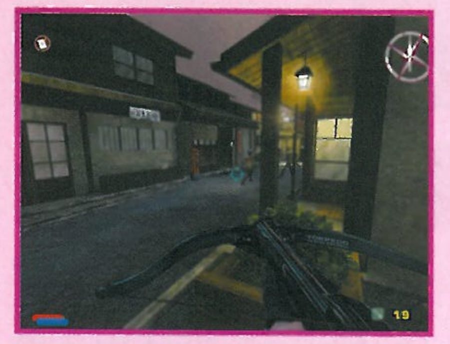


1 Un relajado paseo ideal para empezar a dominar a tu personaje y hacerte con el manejo de la mayoría de armas. Tras hablar con tu contacto, Yamata-san, hazte con los varios folletos del manual de campo de UNITY que hay antes de alcanzar la fortaleza. En su interior, toparás con varios ninjas que podrás eliminar fácilmente si avanzas despacio y utilizas la ballesta.

2 Si te tomas la molestia de registrarlas, te apoderarás de la catana, de varios shuriken y de algún otro objeto útil. Una vez alcances la puerta bloqueada, pasa por detrás de la caseta de la derecha y cruza por el boquete que hay en la barandilla de madera.

TENGO MALAS NOTICIAS

1 Asoma la cabeza por la esquina de la caseta de la derecha y acaba con las dos ninjas que patrullan la calle. Una vez en la bifurcación, sigue por la izquierda y hazte con el descodificador que hay al lado de la máquina de refrescos roja. Gracias a este artilugio, podrás descifrar los folletos UNITY codificados.



2 Abre la puerta de madera, acaba con las dos ninjas que están dentro de la caseta y recoge la armadura pesada. Luego cruza la puerta de madera e introdúcete en el conducto situado bajo las tablas de la derecha. En un rincón, hallarás uno de los artilugios más divertidos de todo el juego: el minino enfadado. Retrocede hasta la maquina expendedora roja e introdúcete en el callejón que hay al lado del buzón azul. En un rincón, encontrarás un maletín que posteriormente podrás entregar a Hatori-san.

3 Regresa de nuevo a la maquina expendedora y observa los tres buzones que hay frente a la librería. Abre el buzón azul, luego el rojo y mantén cerrado el de color gris. La puerta de la librería se abrirá y podrás hablar con Hatori-san. Después, recoge todos los objetos de la librería y sigue hacia la derecha. Accede de nuevo por la puerta de madera con el extraño símbolo y utiliza el descodificador en el folleto de la UNITY que hay en la caseta. Reúnete de nuevo con Haratori-san y observa con atención el mapa que te mostrará.

CAPÍTULO 2: ADIÓS, ESPÍA

¡EL ESPÍA ESTÁ AQUÍ!

1 Dirígete hacia la derecha, acaba con los ninjas y borra la marca de tiza de la entrada del edificio de la izquierda. Después, continúa por la puerta de la derecha, avanza por el callejón y, tras cruzar el patio, sigue hacia la derecha. Verás que hay otra marca de tiza en la primera puerta a la derecha. Bórrala y luego accede por la puerta de la izquierda para eliminar a la ninja que hay en el interior del patio.

2 Entra en el edificio de la derecha y hazte con los documentos que hay dentro del armario y debajo de la mesita. Luego sal y acaba con la ninja antes de que ésta active la alarma. Tras recoger el documento del edificio de enfrente, camina hacia la derecha y elimina a las dos ninjas que custodian la entrada del edificio. Entra para hacerte con el segundo documento y luego sal de nuevo y avanza hacia la derecha.

3 El tercer y último documento se halla en el edificio que hay unos metros a la izquierda. En cuanto lo tengas, ábrete paso a través



de la serie de edificios que irás encontrando en tu camino. En ellos hay un subfusil con silenciador y una granada de gas aturdidor. Luego te espera el patio principal. En esta zona, debes impedir a toda costa que las ninjas activen la alarma o la misión fracasará. Utiliza la catana o la ballesta para eliminar a las dos ninjas en silencio y luego saca a relucir tu cámara espía de carmín.

4 Asoma cuidadosamente la cabeza por la ventana que hay a la derecha del edificio y saca una foto de la reunión que allí se lleva a cabo. Ya sólo te falta volver al puente donde Yamata-san te estará esperando. Para ello, sal de la mansión por la enorme puerta de la izquierda. Tras borrar la última marca de tiza que hay en la puerta de enfrente, sigue por la calle principal con cautela e intenta no llamar la atención de las numerosas ninjas que patrullan por la zona. Al final de la calle, introdúcete por el callejón que se abre junto al cártel publicitario de Fizzi Soda y abre la puerta que hay al final del mismo.

CAPÍTULO 3: PROYECTO OMEGA

BIENVENIDOS A SIBERIA

1 Utiliza la ganzúa para abrir la puerta de la casa de enfrente. Dirígete a la izquierda, destruye el candado que bloquea la puerta y activa el generador de electricidad que hay dentro de la caseta. Vuelve al interior de la casa, avanza hacia la derecha y encontrarás una radio con la recibirás nuevas instrucciones de la UNITY. Dos guardas enemigos irrumpirán en la casa. Tras acabar con ellos, apodérate de sus rifles de asalto AK-47 y sal al exterior.



2 Dirígete a la caseta que hay al lado del generador de electricidad y hazte con el mapa y el resto de objetos que hay allí. Camina hacia el norte y una vez en el cruce sigue hacia la derecha. A los pocos metros alcanzarás una pequeña base con varios guardias rusos patrullando por la zona. Elimina en primer lugar a los dos guardias del interior de la barraca de enfrente. Un poco más al norte, hay un almacén en el que obtendrás combustible para la moto de nieve.

3 En el tercer y ultimo edificio encontrarás un chaleco así como algún que otro objeto para restaurar tu precaria salud. Regresa a la casa del inicio de la misión y utiliza la moto de nieve para dirigirte de nuevo a la base del norte. Acaba con los dos guardias que allí te esperan y luego utiliza la moto para saltar por encima de la valla norte utilizando la rampa que hay al lado del camión. Sigue hacia el sur siguiendo la carretera y alcanzarás un enorme puente que debes dinamitar.

4 Cruza el puente, desciende por el pequeño camino que sigue el filo del precipicio y sitúa las cargas en las zonas marcadas de color rojo. Camina con mucha precaución, ya que algunas maderas se precipitarán al vacío nada más poner el pie encima. Regresa a la moto y sigue por la carretera del sur hasta alcanzar un pequeño paso fronterizo. Abandona la moto, elimina a los dos guardas de la caseta y pasa al otro extremo de la barrera.

OCASIONAR PROBLEMAS

1 Hazte con una de las dos motos de nieve que tienes en frente y avanza por la carretera hasta localizar un camión averiado y dos guardas enemigos que lo custodian. Tras acabar con ellos, sube por el camino de la derecha y llegarás a la torre de comunicaciones.



LA TORRE DE COMUNICACIONES

1 Avanza hacia el norte. Tras el encuentro con varios guardias enemigos, alcanzarás una zona con tres barracas. No hay mucho que hacer aquí. Elimina a todos los guardias que aparezcan, inspecciona a fondo las tres barracas y apodérate de cuantos objetos sea posible. Cuando hayas acabado, dirígete a la rampa que hay al sur. A los pocos metros, llegarás a la torre de comunicaciones. Antes de acercarte, saca a relucir el rifle de francotirador y elimina desde la distancia al guardia que hay en el exterior.

2 Tras eliminar también al guarda que hay en la casita de la izquierda, inspecciona las dos barracas y luego dirígete a la torre. Sitúa la carga explosiva en el lugar



indicado en rojo. Retrocede hasta la zona de las tres barracas y de nuevo, antes de alcanzar la zona, utiliza el rifle para acabar con los numerosos guardias desde la distancia. En el interior de la barraca de la derecha se encuentra el piloto aliado al que debes liberar.

3 El siguiente objetivo consiste en llevar el piloto hasta la barrera situada al norte de la base. Tras una sucesión de combates contra guardias enemigos y conversaciones con el piloto, lograrás que éste se acerque a la barrera. Accede al interior de la caseta y abre la barrera mediante el mecanismo que hay en la pared. Luego sigue hacia el este hasta alcanzar de nuevo la carretera principal.

OCASIONAR PROBLEMAS

1 Hazte de nuevo con la moto de nieve y sigue hacia el este. Tras cruzar un segundo puente, sube por el sendero que hay a la derecha de la carretera. A partir de aquí, te espera un largo camino a través de la montaña repleto de saltos y curvas peligrosas que tiene su final en las cercanías de la barraca de un cazador.



2 Allí podrás hacerte con una cantidad ingente de objetos y armas entre las cuales se encuentra el rifle de francotirador. Retrocede unos metros hacia el oeste. Cuando alcances la primera zona de salto, desciende a la parte inferior de a misma. Avanza unos metros hacia la derecha y llegarás a la central eléctrica.

LA CENTRAL ELÉCTRICA

1 Un camino custodiado por un número reducido de guardas te llevará hasta la

central eléctrica. Antes de alcanzar la base, utiliza el rifle de francotirador para eliminar a todos los enemigos que se pongan a tiro. Cuando el resto de los soldados acudan a ti alertados por el ruido, saca a relucir el AK-47 y acaba con ellos. Si el asunto se complica, siempre puedes disparar sobre las bombonas de gas y provocar oportunas explosiones.



2 Ya con la central vacía, accede al edificio de mayor tamaño e inspecciona cada rincón del mismo. Hallarás varios documentos importantes, armaduras y, lo más importante, explosivos. Sal al exterior, camina hacia el edifico con generadores de energía, fuerza la puerta y entra en él. Abre la trampilla del suelo y sitúa allí el ultimo explosivo. Después de la hecatombe, abandona la zona y retrocede de nuevo hasta la carretera principal.

OCASIONAR PROBLEMAS

1 Súbete a la moto de nieve, regresa a la cabaña del cazador y utiliza la radio UNITY.



CAPITULO 4: A SPY IN HARM´S WAY

PATIO EXTERIOR

1 La noche es tu gran aliada. Muévete sigilosamente y procura esconder los cadáveres para no levantar sospechas. Para entrar en la base, te bastará con forzar la puerta que hay en la torre de vigilancia. Ya en la zona interior, desenfunda la pistola de calibre 32 con silenciador. Cuando el guarda que patrulla por la zona te dé la espalda, escóndete rápidamente en la parte trasera del edificio de enfrente. Elimina al tipo del comedor y accede al mismo por la ventana. Sal por la puerta situada al otro extremo y pega tu espalda a la valla de madera que hay a la izquierda.



2 Cuando el guardia asome la cabeza, acaba con él y esconde su cadáver. A la izquierda verás otra barraca dentro de la cual hallarás una valiosa carga explosiva y un spray desintegrador de cuerpos. Avanza hasta la enorme puerta de enfrente, cruza el boquete de la muralla y sitúate tras el edificio de la derecha. Desplaza la madera de la pared y hallarás un agujero gracias al cual accederás al interior del edificio. Elimina al tipo de los urinarios y camina hasta la puerta delantera del edificio. A los pocos segundos aparecerá otro guarda que podrás eliminar con bastante facilidad.

3 Sin salir del edificio, asómate a la ventana de la izquierda y usa el rifle de francotirador para acabar con los dos guardas que hay enfrente. Luego entra en el edificio de la izquierda. Tras inspeccionarlo a conciencia, sal al exterior y dirígete hasta los enormes deposito que hay al lado del camión. Sube por las escalinatas y sitúa la carga explosiva en el lugar indicado en rojo. Enfrente del camión, hay un edificio en el que se esconde un segundo explosivo que deberás situar en la puerta de entrada. Regresa a la zona de los depósitos y ve hacia el norte cruzando la puerta situada justo detrás.

EL ANTIGUO EDIFICIO DE ARCHIVOS

1 Nada más entrar en el edificio, accede por la primera puerta a la derecha. Allí encontrarás un lanzador de utilidades CT-180 que te permitirá desactivar las cámaras sin levantar sospecha alguna. Sal de la habitación y explora el resto de estancias que hay en la planta. No te olvides de recoger la bolsa de azúcar que hay en la cocina. A mano derecha de la puerta por donde accediste al edificio hay unos escalones que te llevarán a los sótanos.



2 Utiliza el azúcar para sabotear el generador de energía y hazte con el desintegrador de cuerpos y la armadura. Regresa a la primera planta, introdúcete en el ascensor y utiliza las cajas para situarte en la parte superior del mismo. Accede por el boquete de la pared y de allí pasa a la segunda planta.

3 Si algún guardia te detecta, utiliza la pistola con silenciador para acabar con él o el ruido alertará a otros guardias. Luego inspecciona el resto de habitaciones de la planta y ve a la tercera planta por la puerta que hay a la derecha del ascensor. Poco hay que contar aquí, tan solo otra infinidad de habitaciones que explorar a fondo. Regresa a la segunda planta y dirígete a la puerta del este para abandonar el nivel.

PATIO INTERIOR

1 La principal dificultad de esta zona radica en las numerosas cámaras de seguridad situadas en el techo. Trata de no introducirte en su rango de visión o te verás rodeado de soldados enemigos. Utiliza el CT-180 para desactivar la cámara situada sobre la primera puerta. Cuando el guarda que patrulla por la zona te dé la espalda, pégate a la pared derecha del edificio de enfrente y entra en él.

2 Elimina a los tipos del interior y dirígete al edificio que hay a la derecha. No hay enemigos en él, así que dedícate a recoger todos los objetos que encuentres por allí. Repite la operación con el edificio de enfrente y luego accede a la parte trasera del mismo. Cruza la valla de madera de la derecha y accede al interior del siguiente edificio a través de la ventana de



la izquierda. Entre otros objetos, encontrarás allí los explosivos necesarios para volar el depósito de propano del inicio del nivel.

3 Una vez situada la dinamita en la zona indicada en rojo, regresa a la parte trasera del edificio. Tras apartar la madera que hay en el muro, pasa por el boquete. Luego sitúate tras la cámara que hay a la izquierda y utiliza el CT-180 para desactivarla. Ahora abre la puerta de metal, accede a la pequeña habitación de la izquierda y hazte con el manual de adiestramiento y el documento del interior del archivador. La tercera y ultima cámara a desactivar se encuentra en la puerta de la entrada principal del edificio de archivos.

EL SÓTANO

1 Avanza por el pasadizo e introdúcete por la primera puerta a la izquierda. Apodérate del paquete de debajo de la mesa. Regresa al pasadizo, acércate sigilosamente al guarda que hay al final del mismo y utiliza la pistola con silenciador para acabar con él. Tras descodificar el panel de control, recoge la tarjeta de seguridad que tiene el guarda muerto y hazte también con el mapa de encima de la mesa.



2 Accede por la puerta de la izquierda. Después de eliminar al guarda, recoge el tubo elevador y el resto de objetos del almacén. Camina hacia la derecha y alcanzarás de nuevo el pasadizo principal. Ahora llegas a una serie de pequeños almacenes, un laboratorio y una lavandería que deberás inspeccionar a fondo y que conducen hasta una nueva puerta de seguridad. Utiliza la tarjeta de seguridad en el panel y, después de recoger el gatito enfadado de la habitación de la izquierda, sube por las escalinatas situadas tras la puerta de la derecha.

EDIFICIO PRINCIPAL DE LOS ARCHIVOS

1 La zona de archivos esconde dos pisos con infinidad de oficinas y varios laboratorios que deben ser explorados de cabo a rabo. No obstante, antes de empezar a



recoger objetos y armamento debes localizar el código de seguridad que te permitirá acceder al ordenador central y obtener información sobre el proyecto Omega. Nada más acceder a la planta, camina por el pasadizo de la izquierda e introdúcete por la primera puerta que encuentres a mano derecha. Llegarás a un almacén con una cámara de vigilancia situada en la pared izquierda.

2 Entra en la sala agachado, escóndete tras las cajas. Cuando el objetivo de la cámara te pierda de vista, utiliza el CT-180 para desactivarla. Sigue por el único camino posible, sube por las escaleras de la derecha y tras anular una segunda cámara con el CT-180 introdúcete en el despacho de enfrente. Sobre la mesa, hallarás el código de seguridad M-9. Retrocede hasta el principio del nivel y accede por la puerta que hay a la derecha de la lavandería.

3 Un largo pasadizo te conducirá hasta la zona de ordenadores. Utiliza el tubo elevador en el panel del ordenador central y luego introduce el código de seguridad. Ya en la zona de archivos, accede al pasadizo principal y luego pasa por la segunda puerta a la izquierda. Recoge la cinta 689 de M-9, regresa al pasadizo y detente frente al panel de control de la derecha. Tras activar el panel escoge la opción "Identificación de archivo del proyecto: Omega" y hazte con la documentación recién impresa. Elimina a los dos soldados que aparecerán del interior de elevador, arrebátales la magnífica ametralladora Gordon de 9 mm y luego avanza en dirección sur. Para acabar, regresa a la lavandería del primer nivel e introdúcete en el contenedor de ropa.

CAPÍTULO 5: VUELO NOCTURNO

EL SÓTANO

1 Olvídate del sigilo y saca a relucir tu arma más destructiva para eliminar al gran número de enemigos presentes en la zona. Lo primordial aquí está en abandonar el nivel de forma rápida y a ser posible de una sola pieza. Por suerte, no tiene pérdida.



PATIO INTERIOR

1 Muy parecido al nivel anterior, sólo que aquí resulta más conveniente avanzar despacio y eliminar a los enemigos utilizando la escopeta de francotirador. Camina en dirección sur moviéndote sigilosamente por la parte trasera de los edificios de la derecha. Tras la explosión del deposito de propano introdúcete en el boquete de la pared.

PATIO EXTERIOR

1 Avanza hasta la zona de barracas. A los pocos segundos, serás testigo de la explosión de dos enormes depósitos situados a tu derecha. Camina hasta allí, eliminar a los guardas y apodérate de una moto de nieve.

2 Luego ve en dirección sur y tras la explosión de la puerta de acceso principal abandona la base. Por ultimo utiliza el montículo de nieve para saltar por encima de la valla que rodea el perímetro de la base.

EXFILTRACIÓN

1 Un vertiginoso descenso a bordo de la moto de nieve y cuya única dificultad radica en evitar los numerosos obstáculos que el enemigo ha situado a lo largo y ancho del camino. Si los disparos causan estragos en tu salud, detén la moto en una zona fuera de peligro y espera a que tu barra de energía se recupere de forma automática.

2 Una vez llegues al primer punto de control, abandona la moto, pasa por el interior de la caseta y hazte con la moto situada al otro lado.

SORPRESA, SORPRESA

1 Los explosivos situados en el puente principal estallan antes de lo previsto y no te queda otro remedio que frenar en seco para no caer por el precipicio. Afortunadamente, utilizando lo poco que queda del puente podrás realizar un espectacular salto que te permitirá alcanzar el otro extremo del precipicio.

2 A unos pocos metros, alcanzarás una pequeña base. Acaba con los enemigos





allí presentes y luego dirígete en dirección sur a través de un estrecho paso que lleva hasta la cabaña del inicio de la misión. Después de eliminar a los enemigos de la zona, accede al interior de la cabaña y libera al piloto, que se encuentra en el interior del armario. Ve a la cocina, apodérate de la cafetera y vierte el café en la taza de encima de la mesa. Ahora que el piloto ya está despejado, súbete de nuevo a la moto de nieve y dirige tus pasos hacia el sur. Un par de enemigos de la organización D.A.Ñ.O. han colocado una carga explosiva en el avión de huida. Acaba con ellos y desactiva el explosivo.

CAPÍTULO 6: DIARIO DE UN AGENTE DOBLE

LA CASA EN LA QUE VIVIA MELVIN

1 Unos metros a la izquierda, hallarás un pequeño almacén. Enciende la luz y recoge los documentos escondidos en los cajones y el armario. Tras el póster de la pared, se esconde un pulsador que necesita unas pilas para funcionar. Camina hacia la derecha, sube por las escaleras y llegarás a la primera planta de la casa. Una vez hayas encendido la luz de todas las habitaciones, inspecciona cada rincón y apodérate de todos los documentos y cintas que encuentres.

2 Sube a la segunda planta y repite la operación. En la habitación situada al extremo norte del pasadizo, hallarás una pila nueva.



Regresa al sótano e inserta la pila en el pulsador. A tus espaldas, se abrirá un compartimiento secreto en el interior del cual se esconden los documentos que andabas buscando. Cuando ya te dispones a abandonar la casa, aparece un pequeño ejército de ninjas dispuestas a acabar con tu vida. Saca a relucir la ametralladora Gordon y acaba con ellas mientras te diriges a la segunda planta. Entra en el lavabo y salta por la ventana abierta situada a la derecha.

SE DESATA UNA TORMENTA

1 Aún no estás a salvo. Las ninjas han rodeado el exterior de la casa y no están dispuestas a dejarte huir. Olvídate de acabar con todas, su presencia es demasiado numerosa y apenas dispones de munición. Salta del tejado, dirígete a la derecha y apodérate de la munición, el chaleco y la escopeta recortada que hay en la caseta de madera.



2 Abandona la caseta y sigue por la calle de enfrente hasta llegar frente a un tendido eléctrico que bloquea el paso. Dirígete a la izquierda, introdúcete en la caseta de madera a través de la ventana y hazte con el chaleco y la munición. Unos metros más adelante hay una intersección. Elige la derecha e introdúcete por el boquete que hay en la valla de madera de la derecha.

PROBLEMAS CON EL TORNADO

1 El escenario en que tiene lugar el combate final contra Isako (la cabecilla de las ninjas) es una zona cerrada llena de caravanas y en la que sopla un poderoso tornado. Elimina a tantas ninjas como te sea posible, evita morir aplastado por la caravana voladora y en un par de minutos Isako hará acto de presencia.

2 Para vencerla, mantén las distancias con su espada mientras le disparas con la escopeta recortada. En el caso de que tu salud y munición empiecen a ser precarias, echa mano de los chalecos y cargadores que hay esparcidos por todo el escenario. Cuando Isako haya recibido varios impactos, se esconderá en el interior de una caravana. Ve tras ella.

ARRASTRADO

1 El combate se desarrolla en el interior de la pequeña caravana y la escopeta ha sido substituida por una catana. Vamos, un duelo a sablazo limpio que no supone ninguna dificultad dada la poca resistencia de Isako. De todas formas, si la cabecilla de las ninjas te pone en apuros siempre puedes recurrir a los dos chalecos que hay en el escenario.

CAPÍTULO 7: TRAICIÓN

LA CONTRASEÑA

1 Abandona el callejón y camina hacia el sur. Al final de la calle principal hay una verja bloqueada. Utiliza la ganzúa para abrirla y luego repite la operación en la puerta que da acceso a "Anil Products". Elimina al tipo del interior y hazte con los documentos que prueban el chantaje a Kamal. Regresa al callejón, dirígite hacia la izquierda y luego sigue en dirección norte. Una vez llegues a la tienda llamada Canation Shoppe, gira a la derecha y dirígete hacia el norte.

2 Al fondo de la calle principal, encontrarás a Kamal. Tras hablar con él, recoge el mapa de la ciudad que éste te dará y camina en dirección sur. Habla con un tipo llamado Harlj y luego accede por la enorme puerta que hay a la derecha. En frente hay una maquina expendedora de periódicos. Ábrela, recoge el comunicado de inteligencia y accede al hotel Happy Guest, situado en zona norte de la ciudad.



3 Escóndete en el armario. Cuando Malpani aparezca para echarse una siesta, elimínale y hazte con las llaves que lleva encima. Utiliza las llaves en la caja fuerte y recoge la contraseña secreta que te permitirá acceder al cuartel general de D.A.Ñ.O. De nuevo en la calle, regresa hasta el mercadillo en que se encuentra la máquina expendedora de periódicos y luego sigue hacia la izquierda hasta el final del callejón. Utiliza la contraseña en la puerta amarilla situada a la izquierda.

COLOCAR UN MICRÓFONO OCULTO

1 Una de las misiones más peliagudas de todo el juego. Accede por la puerta de la



izquierda, sube por las escalinatas y sigue por la puerta de enfrente. Camina hacia la derecha, abre la puerta de los lavabos y sal al jardín exterior. En esta zona, hay que evitar ser detectado por los guardias o éstos te llevarán de nuevo al inicio del nivel.

2 Tu primer objetivo consiste en llegar hasta la puerta situada en el extremo izquierdo del jardín. No existe una estrategia determinada. Estudia a fondo la rutina de movimiento de los guardias y utiliza las monedas para desviar su atención. En el interior del palacio, accede al vestíbulo de la izquierda. Evitando a los cuatro guardas que patrullan por la zona, sube por las escaleras y accede por la puerta situada al extremo derecho de la sala.

3 Ya en el despacho de Anoop Barnejee, sitúa el micrófono en el teléfono y escóndete tras el biombo. Al cabo de unos segundos, Anoop entrará en la sala, hablará por teléfono y se irá. Acércate al teléfono y reproduce la conversación grabada en el micrófono.

SE BUSCA

1 Hay nueve carteles de busca y captura con el perfil de Cate Archer repartidos por toda la ciudad: debes retirarlos antes de que algún vecino los vea. Ya con los nueve carteles en tu poder, deberás localizar a Kamal, que te está esperando al norte de la ciudad.

2 Tras hablar con él, dirígete hacia el sur sin desviarte de la calle principal y recoge el paquete que hay en la cabina telefónica. En su interior hay un soplete y un mapa del cuartel general de la Alianza Maligna. Retrocede unos metros y utiliza el soplete en la puerta de madera que hay al lado del cine.



ALIANZA MALIGNA

1 Hay que volar todo el edificio por los aires situando tres bombas en varios puntos estratégicos. De todas formas, antes habrá que encontrar los explosivos. Tras eliminar al soldado de detrás de la pantalla, apodérate de su AK-47 y empieza a disparar a discreción contra todo lo que se mueva. Baja por las escaleras y llegarás a la parte inferior del escenario. Camina por debajo del arco, accede por la primera puerta a la izquierda y apodérate de los explosivos de encima de la mesa.

2 Sigue por la puerta de la izquierda. Un pequeño agujero situado tras la puerta de enfrente da acceso a la zona de calderas. Instala el primer explosivo en el lugar indicado en rojo y sal por la puerta que hay a tu espalda. Sigue de frente, sube por las escaleras de la derecha y luego a la izquierda en dos ocasiones para llegar a la sala de proyección. Sitúa el segundo explosivo en el lugar indicado en rojo y luego accede al despacho del director por la puerta de enfrente.

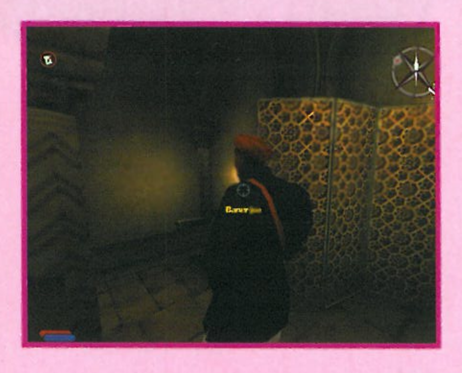
3 Tras el cuadro del caballo, se esconde una caja fuerte que guarda en su interior un documento de vital importancia. Regresa al inicio del nivel y sube por las escalinatas que hay pegadas a la pared. Sitúa el tercer y ultimo explosivo en el lugar indicado en rojo y huye por el mismo lugar por el que has entrado.

CAPÍTULO 8: EL ARTE DEL ASESINATO

LA CÁMARA

1 Camina hacia el sur, baja por las escalinatas hasta el siguiente nivel y continúa por puerta de metal de enfrente. Accede por la puerta situada al otro extremo del pasadizo y llegarás a los servicios. Aquí te apoderarás de un lanzador adicional muy necesario en una misión en la que no es posible eliminar a los guardas aunque sí lo es adormecerlos. Entra por la primera puerta a la izquierda, luego por la puerta situada al otro extremo de la sala y finalmente hacia la derecha para localizar una puerta con un panel de acceso numerado.

2 Utiliza el descodificador en el panel, desciende por las escalinatas y recoge la caja de dardos tranquilizantes. Utiliza los dardos con los dos guardias allí presentes y desármalos para que no te puedan volver a atacar. Tras subir por las escaleras, dirígete hacia la izquierda y detente justo encima de la primera baldosa de la habitación de las columnas. Un techo lleno de mortales púas se desplomará ante tus ojos y luego volverá a subir. Para superar esta trampa, espera a que el techo se vuelva a desplomar. En el preciso instante en que empiece a subir, cruza rápidamente la sala.



3 En la habitación contigua, olvídate del documento que hay encima de la alfombra y directamente utiliza el descodificador en el panel de la puerta. Tras ella, la ansiada documentación sobre el proyecto Omega. Llega la hora de huir y de unirse con Amstrong. La trampa de las púas ha sido desactivada, así que pasa tranquilamente por debajo de ella.

4 Saca la SMG a relucir y elimina a todos los enemigos que te salgan al paso mientras regresas a la entrada de la cámara. De nuevo en el panel de acceso numerado, sigue hacia a derecha dos veces, luego a la izquierda y finalmente sal por la puerta de enfrente hasta el patio exterior. Dirígete a la puerta situada en el extremo derecho para salir del palacio.

FUEGO CRUZADO

1 Las cosas se han puesto feas y hay que huir de la ciudad a cualquier precio. Armstrong te mostrará el camino de salida, aunque ir tras él no será nada fácil. Entre otras cosas, porque las laberínticas calles están repletas de soldados que se te echarán encima nada más verte. Asegúrate de no alcanzar a ningún civil o la misión fracasará irremediablemente.

2 Utiliza la escopeta recortada para mejorar tu precisión de tiro y no te olvides de eliminar a los enemigos situados en los balcones y azoteas de los edificios. Tras un par de minutos persiguiendo a Amstrong, éste te llevará hasta el interior de un edificio.

MUROS INVISIBLES

1 Para salir ileso de la trampa cúbica, utiliza el soldador con el tornillo que tienes delante. Armstrong te mostrará el camino de salida, pero éste quedará bloqueado e inmediatamente serás atacado por un par de enormes mimos. Tras acabar con ellos, sigue hacia el sur de la casa y avanza por el único camino posible para llegar a una zona aparentemente sin salida.

2 Sube por la madera hasta el piso superior y luego hacia la derecha. Elimina al mimo que hay en la ventana. A continuación,



accede al edificio de enfrente mediante los tablones de madera. Avanza por el único camino posible y sube por las escaleras de madera que hay pegadas en la pared. Evita el boquete del suelo pasando por encima de los tablones e inmediatamente salta al piso inferior utilizando el agujero que hay en el suelo.

3 Salta por la ventana hasta el exterior. Tras abrir la puerta que hay a la izquierda, Amstrong se reunirá de nuevo contigo. Mientras Armstrong se toma su tiempo para abrir la puerta de salida, tú dedícate a protegerle las espaldas acabando con todos los enemigos que asomen la cabeza.

LA HUIDA

1 Nada más y nada menos que una persecución montado sobre las espaldas de Armstrong a la caza del rey mimo. Una fase de lo más psicodélica. Olvídate de las teclas de dirección y ocúpate de despejar el camino a tu compañero. Elimina en primer lugar a los mimos que no cesan de disparar desde todas las direcciones. Después rocía de plomo al rey del mimo hasta que caiga.

CAPÍTULO 9: ESTACIÓN MALIGNA HELADA

LA ANTÁRTIDA

1 Abandona a tu compañero Armstrong y camina en dirección norte. Tras descender por una pequeñas escalinatas, sube al montón de cajas de la izquierda e introdúcete en el boquete que hay en el techo. Avanza por el pasadizo de madera y salta a través del boquete del suelo hasta el primer piso. Sigue caminando en dirección norte. En cuanto llegues frente a unas escaleras, sube al montón de cajas que hay a la izquierda de las mismas. Coge la llave inglesa del armario de enfrente y utilízalo en el mecanismo que hay al final del pasadizo bajo el cartel de "Carretera rápida de emergencia".



2 A continuación, recoge el fusible que hay en el despacho de la izquierda e insértalo en la caja de fusibles de la habitación de enfrente. Regresa al pasillo, sigue hacia la derecha y descodifica el panel situado al lado de la verja. Ya en el comedor, dirígete a la izquierda, salta por encima del montón de cajas y sal al exterior. Entra en el edificio de enfrente a través del boquete de la pared y descodifica el panel situado a la derecha para abrir la puerta principal.

3 Regresa al exterior y accede por dicha puerta. Al final del pasillo, hay una enorme zona de despachos y una mesa de billar con un llavero encima. Recógelo, accede al despacho que hay a la izquierda y hazte con la información de encima de la mesa. A continuación, un enorme robot irrumpirá en la sala en la que te hallas. Olvídate de destruirlo y huye por el agujero que el robot ha hecho en la pared. Súbete a la mesa de la habitación y utilizando la tubería de enfrente sal al exterior. Dirígete al edificio de enfrente y sube por las escalinatas de la izquierda.

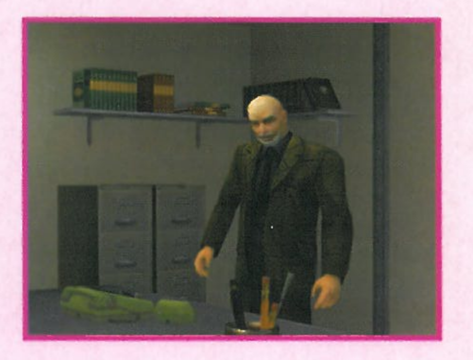
4 Tras recoger el pomo que hay en la estantería de detrás de la puerta, regresa al exterior. Cuando el androide te dé la espalda, utiliza el pomo en el edificio del centro de la base. Recoge los explosivos, la munición y regresa por las escalinatas hasta la parte superior de la base. Sitúa un explosivo en la parte indicada en rojo y escóndete en la habitación de la derecha para evitar la onda expansiva. Pasa por el boquete y avanza por el único camino posible hasta los comedores.

5 Cuando el robot vuelva a aparecer camina hacia la derecha y habla con el científico para que haga caer la verja atrapando al robot. Camina hasta el final del pasadizo. Tras apoderarte de la bobina de hilo que hay en la habitación de la derecha, vuelve con el científico. El robot aparecerá de nuevo, así que dirígete rápidamente hasta la puerta bloqueada que hay al final del pasadizo. Repara el panel con la bobina de hilo y luego descodifícalo. Por último, coloca los explosivos en el lugar indicado en rojo.

CAPÍTULO 10: LA MALDICIÓN DE KALI

CAMPO DE PRUEBAS

1 Avanza unos metros y sitúa el explosivo en lugar indicado. Tras la explosión, pasa por el boquete, cruza la puerta y vuelve a salir. Dispara con la ametralladora Gordon sobre el Súper Soldado. Cuando pierda el conocimiento, el civil se dará a la fuga. Continúa por el único camino posible y localizarás a otro civil envuelto en llamas.



2 Sigue por la calle principal, coge el cubo que hay en el suelo y escóndete rápidamente en el callejón de la izquierda antes de que los Súper Robots acaben contigo. Utiliza el grifo que hay bajo el cartel de "no bathing water" para llenar el cubo de agua y luego camina por el callejón de la derecha hasta que vuelvas a aparecer donde está el tipo en llamas. Deberás repetir la operación en un par de ocasiones antes de extinguir por completo el fuego.

3 Llena de nuevo el cubo, camina hacia el norte y apaga el fuego que hay frente a la verja. Nuevamente deberás repetir la operación en un par de ocasiones. Avanza a través de la verja y lanza dos cubos de agua sobre el armario que bloquea el paso hacia el norte de la ciudad. Allí se encuentra el último civil que debes rescatar. Utiliza el agua del grifo que hay en las cercanías para sofocar el fuego que rodea al civil.

CAPÍTULO 11: LOS INTRUSOS

CUARTEL GENERAL DE UNITY

1 El Dr. Schenker es algo despistadillo y ha perdido sus gafas en algún lugar del cuartel. Para encontrarlas, abandona el laboratorio, baja por las escaleras de la derecha y luego dirígete hacia el norte por el pasillo principal. Una vez superado el vestíbulo, baja por las escaleras situadas al sur. Encima de una mesa azul, encontrarás las gafas del doctor, un descodificador compacto y una pistola aturdidora.

2 En este mismo instante unos individuos de D.A.Ñ.O. irrumpirán en el centro causando el caos. Utiliza el aturdidor



para neutralizar a uno de ellos, hazte con su ametralladora M1921-A1 y elimina al resto. Continúa por la puerta de cristal de enfrente, descodifica el panel de la puerta de la derecha y sube por las escaleras de la derecha hasta la segunda planta. Los agentes de D.A.Ñ.O. han situado cuatro explosivos a lo largo de todo el complejo y hay que desactivarlos antes de que estallen.

3 Afortunadamente, encontrarlos no supone problema alguno, ya que tres de ellos están situados en algún punto visible a lo largo del camino que lleva hasta el laboratorio del Dr. Schenker. Para hallar el ultimo explosivo, antes habrá que desbloquear algunas puertas y primero debes devolver la energía al centro. Sigue hacia el sur, accede al interior de la "oficina de seguridad" y pulsa sobre el panel con letras rojas que hay en el otro extremo de la sala.

4 Ahora retrocede hasta en comedor en el que hallaste las gafas del doctor, pasa de nuevo por la puerta de cristal de enfrente y luego por la izquierda hasta la entrada al cuartel. El explosivo se esconde tras la mesa del mostrador. Desactivados los explosivos y eliminados todos los enemigos de la zona, llega el momento de encontrar a Schenker. Sube por las escaleras situadas a la izquierda del mostrador y luego accede por la primera puerta a la izquierda. En un rincón de la habitación, está el doctor de marras.

CAPÍTULO 12: SUBMARINO

PLATAFORMA DEL SUBMARINO

1 Armstrong ha sido capturado por D.A.Ñ.O. y lo tienen detenido en el interior de una base submarina. Muévete sigilosamente entre las cajas amarillas de enfrente evitando ser detectado por los guardias que patrullan por la zona. Abre la puerta metalizada y camina hasta el otro extremo de la plataforma.

2 Detrás de los barrotes, recoge la llave que hay encima de la mesa y sube por las escaleras situadas al sur. Utiliza la llave en el panel de control de la grúa. Tras el pequeño trayecto, accede por la puerta de la izquierda. Dirígete a la derecha a través del pasillo principal. Después de evitar una cámara de vigilancia situada en el techo, cruza la puerta primera puerta a la derecha.



CUBIERTA DE MANDO

1 Sube por las escaleras de enfrente. Después de neutralizar la cámara que hay al final de las mismas, cruza la primera puerta de la izquierda. Tras recoger el formulario de solicitud 207-B que está sobre la mesa de mandos, camina hacia la izquierda del pasadizo e introdúcete por la puerta abierta que hay al lado del panel de control. Activa el Intercom de la pared y recoge la tarjeta de seguridad de la base.

2 Baja por las escaleras de la izquierda. Tras neutralizar la cámara situada en la puerta de enfrente, ve hacia la derecha. Detente frente a la puerta con un panel numerado, utiliza la tarjeta en él y recoge el "Manual de usuario del Súper Ordenador v1.0". Regresa al piso superior e introdúcete en la "Sala del Súper Ordenador". Tras manipular el panel de control, recibirás nuevas ordenes: recuperar el manual 2.0. Abandona la sala y baja por las escaleras de la derecha.



3 Sigue por el pasadizo principal hasta topar con un carrito sobre el que hay un arbusto. Accede al pasadizo de la izquierda y luego ve otra vez a la izquierda para acceder a los lavabos. Elimina al científico y hazte con la tarjeta de mantenimiento del ordenador que éste lleva encima. Regresa hasta la zona en donde se halla el súper ordenador y accede en la puerta del "Sistema de información". En el interior del cajón de la mesa de la derecha hallarás el manual 2.0. Regresa al ordenador y utiliza el manual. Ahora ya sabes donde encierran a Armstrong. Baja por las escaleras, camina hacia la derecha y accede por la puerta que hay en la parte derecha del final del pasadizo.

CUBIERTA DE LA TRIPULACIÓN

1 Después de bajar por la escalera de caracol, continúa por la puerta de la derecha y luego por la primera a la izquierda. Salta por el boquete que hay en el suelo, desactiva la cámara del centro del pasadizo y sube por las escalinatas situadas al otro extremo.

2 Sigue hacia la derecha, accede por la segunda puerta a la derecha y baja por las escalinatas. Tras la puerta de la derecha hay un pequeño laboratorio. Recoge la grabadora de encima de la mesa y dirígete hasta la habitación contigua. Cruza la puerta de enfrente y unas escalinatas te llevarán al laboratorio.

LABORATORIOS

1 Olvídate de los laboratorios situados a la izquierda y accede directamente por la puerta que hay al final del pasadizo. Utiliza munición de carga eléctrica para acabar con el androide.

2 Tras recoger todos los objetos del almacén, accede al nivel inferior mediante las escalinatas de la derecha. Elimina a un nuevo robot y continúa por la puerta situada al otro extremo del pasadizo. Sube por las escalinatas y accede por la puerta de la izquierda.

CAPÍTULO 13: TERROR EN LAS PROFUNDIDADES

ARMSTRONG EN PELIGRO

1 Dispones de dos cochinos minutos para derrotar a Pierre y liberar a Armstrong. Acaba en primer lugar con los mimos que hay repartidos por todo el escenario. Luego sitúate delante de la rueda hidráulica que hay en el extremo opuesto en donde se halla encerrado Armstrong. Pierre está escondido entre las tuberías del suelo y sólo aparece de vez en cuando para dispararte.

2 Para que Pierre salga de su agujero durante algo más de tiempo, espera a que éste asome la cabeza por la trampilla que hay delante de Armstrong y luego accione la rueda hidráulica. Una chorro de vapor hará levitar a Pierre durante unos segundos convirtiéndolo en un blanco fácil. Tras acabar con él llega el momento de la huida.

EL DIABLO Y EL PROFUNDO MAR AZUL

1 La base submarina se viene abajo y el nivel del agua sube a gran velocidad. Huye por la puerta situada al norte y luego por la izquierda. Tras hacerte con la tarjeta de seguridad de encima de la mesa, sube por las escalinatas de la izquierda hasta el nivel superior. Utiliza la tarjeta en la puerta de la izquierda y apaga el panel de control de color amarillo. Sal del laboratorio, accede por la puerta de enfrente, izquierda y sube por las escalinatas.



2 Pasa cuidadosamente la zona electrificada, entra en la habitación del final del pasillo e introdúcete en el agua. La reserva de oxígeno está en las últimas, así que todo debe realizarse en el menor tiempo posible. Dirígete al otro extremo de la sala y cruza rápidamente las dos puertas situadas en dirección sur. Acciona el motor de extracción de la derecha y sube hasta el techo para tomar aire. Luego vuelve a sumergirte y utiliza en soldador en el candado situado bajo las bombonas que bloquean la puerta. Tras tomar de nuevo aire, accede por la puerta recién desbloqueada. De nuevo en el exterior elimina a los soldados allí presentes y sube por las escaleras de caracol.

ABRAN FUEGO

1 En este tramo sólo existe un camino posible, así que pon toda tu atención en eliminar a los numerosos enemigos de la zona y olvídate de los problemas de orientación.

2 Una vez abandones los conductos y alcances la zona de control principal sal por la puerta situada al otro extremo de la sala. Detente enfrente de la estatua del director y tira de ella. Ante ti se abrirá un elevador que te llevará directamente hasta la sala del directo.

CAPÍTULO 14: FINAL

CONTROLADO POR EL HOMBRE

1 Sal del interior de la trampa "mortal" y apodérate de la ametralladora Gordon



del soldado tendido a tu izquierda. Acaba con el resto de enemigos de la zona y sal por la galería situada al otro extremo de la cueva. Ya en la galería principal, sigue hacia el sur. En cuanto localices el cartel de la D.A.Ñ.O, elige el pasillo de la izquierda.

2 Tras un largo camino plagado de enemigos y objetos interesantes, llegarás a una galería circular llena de lava. Recoge los explosivos situados en el ordenador de la izquierda, avanza hacia el pasillo y llegarás hasta la zona del generador. Una vez eliminados los dos guardias y el robot, sitúa el explosivo en el lugar indicado en rojo y sal corriendo de la zona.

3 En la galería de lava, avanza hacia la izquierda y alcanzarás la zona del ordenador. Abre la escotilla que hay en la parte trasera, sitúa allí un explosivo y regresa a toda prisa hasta la galería principal. Después camina en dirección norte e introdúcete en el elevador.

DULCE VENGANZA

1 Marcha hacia el norte. Cuando te halles en el centro de la plataforma flotante, aparecerá Volkov para amargarte el día. Va en una silla de ruedas, con lo que sus movimientos resultan algo torpes. No obstante, el líder de D.A.Ñ.O. lanza unos misiles altamente destructivos que conviene esquivar. Sitúate en la parte sur de la plataforma. Aprovechando el tamaño de la misma, podrás evitar los misiles más fácilmente.



2 Tras unas cuantas ráfagas con la ametralladora, Gordon Volkov caerá y con él la organización D.A.Ñ.O. Finalmente, ve al extremo norte de la plataforma y accede al elevador.

LA DUDA DE ISAKO

1 Accede por la puerta del sur y llévate una sorpresa mayúscula: Isako no está muerta. Y ha vuelto para vengarse. Afortunadamente, en esta ocasión sí que puedes utilizar armas de fuego, lo que convierte este combate en poco menos que un paseo. Sin dejar de moverte ni un instante, elimina en primer lugar a los esbirros



de Isako y luego concentra el fuego en ella. Si la munición empieza a escasear, echa mano de las numerosas cajas de armamento que hay repartidas por todo el escenario.

CAPÍTULO 15: ATAQUE PREVENTIVO

EL DESTINO DE KHIOS

1 Acaba con los numerosos soldados que se te echan encima y luego recoge todo el armamento que hay por la zona. Camina hacia el norte y desciende hasta llegar a la parte final del acantilado. Recoge las munición ASSS especial para eliminar a los súper soldados y apodérate también de los explosivos. Luego acércate a la enorme roca y coloca el explosivo. La roca se desprenderá cayendo sobre el súper submarino secreto y haciéndolo pedazos.

2 Sigue hacia el sur y luego sigue por el camino de la izquierda que lleva hasta la fortaleza. A la derecha de la bifurcación hay una zona cubierta de ruinas en la que te esperan cinco súper soldados. Son muy poderosos, aunque extremadamente lentos. Tras una buena dosis de plomo, perderán el conocimiento durante unos instantes, tiempo que debes aprovechar para dispararles con la munición ASSS y liquidarles. Después, retrocede hasta la puerta de fortaleza para reunirte con Armstrong. Allí te espera el teniente de los súper soldados. Esquiva sus ataques manteniéndote a distancia prudencial y no tendrás ningún tipo de problema para acabar con él. Has llegado al final, ahora ya puedes descansar.



¡SUSCRÍBETE



12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10

¿Aún no te has suscrito a Game Live? Hazte un regalo como Dios manda y consigue 12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10. Oportunidades como ésta no se presentan todos los días. ¿Qué tal si la aprovechas?

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN

Deseo suscribirme por 12 números a la revista GAME LIVE a partir del nº ____ por 49,50 € (oferta válida únicamente en España).

FORMA DE PAGO

☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA

☐ TARJETA VISA Nº (VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta

☐ TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L. GIRO POSTAL ☐

Nombre y Apellidos.. Telf..........

Dirección..

Población.................. C.P.................. Provincia..................

Firma del titular de la tarjeta VISA

Promoción válida para España. Suscripciones y pedidos para otros países, consultar por teléfono (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixo.es

Protección de datos: Según la Ley de Protección de datos personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos, si éstos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos, pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés, háznoslo saber.



IMPERIUM
LA GUERRA DE LAS GALIAS

La de *Imperium* es **una campaña llena de giros imprevistos** en la que **cambiarás de aliados con vertiginosa frecuencia**. Ahora luchas contra los germanos, luego contra otras tribus galas en nombre de César y luego contra tu antiguo aliado, el de las legiones y la corona de laurel. **Todo un laberinto estratégico**, vaya.



CONSEJOS GENERALES

Imperium consta de dos partes claramente diferenciadas, un modo campaña, o aventura, y un modo de enfrentamiento directo. El primero puedes seguirlo paso a paso con la guía de misiones que incluye este artículo. Pero antes de entrar en materia, vale la pena que te familiarices con el abecedario básico que permite jugar a este juego sin enloquecer en el intento.



CUIDA DE TUS HÉROES
Son piezas capitales en cualquier batalla. Ellos pueden decantar la balanza de la victoria para uno u otro lado. Mantenlos siempre bien protegidos.

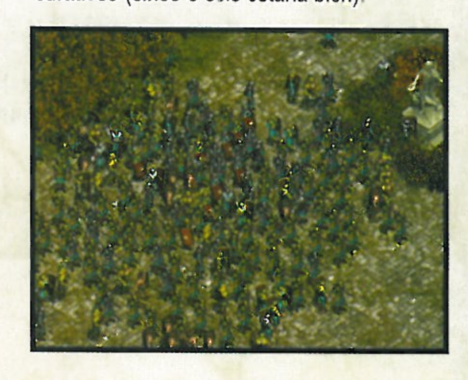
ALIMENTA A TU GENTE
Quien mal come, peor lucha. Ten en cuenta esta máxima. Deberás mantener a tu gente bien alimentada. Para ello, establece cadenas de suministros entre los pueblos que estén bajo tu dominio. Utiliza para ello las mulas. Si no alimentas a tus hombres, acabarán por debilitarse. Esto implicaría un pésimo resultado una vez que los lances al ataque. No es conveniente, además, que contrates más unidades de las que puedes pagar.

EXPLORA
Utiliza un puñado de hombres para reconocer el mapa. Saber por dónde pisas equivale a tener ventaja estratégica. Si conoces el territorio, conocerás también los lugares por donde tu enemigo puede acceder a la base, por ejemplo. Esto te evitará sorpresas desagradables.

CICATRIZA TUS HERIDAS
Los druidas y sacerdotes son esenciales para ir curando las heridas de tus hombres. Si no dispones de esas unidades, puedes hacer uso de las fuentes de regeneración esparcidas por el mapa.

INVESTIGA
Mejora tus ciudades. Invierte dinero en mejorar tus herramientas de combate. A veces las unidades tienen la posibilidad de entrenarse. No dudes en hacerlo.

MANTÉN UN ORDEN
No mandes a tus tropas de manera caótica contra el enemigo. Utiliza la selección numérica para tener un mejor control de las unidades. Es indispensable disponer en combate de un nutrido grupo de unidades con poderes curativos (cinco o seis estaría bien).



LA CAMPAÑA PASO A PASO

KOMARIS

1 Lárax, héroe al que manejarás a lo largo del juego, invoca a la diosa de la guerra Kathaobodua para vengarse de los teutones, responsables de la muerte de su esposa. Ella le otorgará parte de su poder, imbuido en una piedra, y le ordenará buscar a Maios, el druida. Aquí empieza tu misión. Rescata a Maios. Con el sacerdote ya de tu lado, podrás partir en busca de Daránix. Para ello, sigue el camino de vuelta al norte.



2 Cuando lo hayas hecho, ve hacia el sur y liquida por el camino toda oposición enemiga. Haz que Lárax se encargue de ello y evita que Maios sea atacado, ya que puede ir curando tus heridas de combate.



3 Al llegar al extremo del mapa, ve al noroeste para encontrar a Daránix, que está enzarzado en una espeluznante batalla con un grupo de teutones. Una vez vencidos, reagrupa a tu ejército y parte de nuevo hacia el sur para rescatar a los campesinos que se encuentran en un campamento avanzado. Cuando acabes con esa tarea, continúa en dirección sur.

KEBATHA

1 Maios será liquidado por los teutones mientras luchas. Por desgracia, Kod y Daránix también tardan en llegar, así que serás testigo de una cruenta batalla. Cuando acabes con tus rivales, parte hacia Kebatha, ciudad situada al sureste del mapa. Allí, tras ser emboscado unas cuantas veces por el camino, encontrarás a



Dumnórix, jefe de la tribu, que te explicará su problema con el puesto avanzado que suministraba alimentos a la ciudad y que ahora se encuentra en poder de los teutones. Dumnórix no puede enviar tropas para recuperarlo, ya que el pueblo vecino aprovecharía la ocasión para atacarle.

2 Cuando un vigía avise de que su caravana está siendo atacada, mueve a tus héroes para defenderla. Rod te ayudará a conseguirlo. Con esta intervención, te ganarás la confianza de Dumnórix, pero todavía tienes que resolver una misión más.



3 Debes atacar el puesto situado al norte y recuperar de esta manera una serie de suministros. Pídele a Dumnórix que te refuerce con unos cuantos hombres y habla con Rod para que te ayude a tomarlo. Al mando de esta tropa, no deberías tener más problemas.

4 Tu siguiente objetivo es proteger el pueblo vecino de los ataques teutones. Recluta más hombres de la ciudad de Kebatha y parte con Rod a defender el pueblo. Hecho esto, pasarás a la siguiente misión: apoderarte del poblado enemigo, liderado por Ogox. Con todo tu contingente, derrotarlo será pan comido.

5 En cuanto le derrotes, Ogox se pondrá a tus órdenes. Con su ayuda y tropas adicionales, ya estarás en condiciones de afrontar la última tarea que te queda: atacar al pueblo teutón situado al noroeste. Desplaza tus tropas hacia allí y prepárate para una batalla larga pero no demasiado difícil.

Una anciana te informará de que puedes contar con la ayuda de los druidas en tu persecución en pos de los teutones.

EL SANTUARIO DRUIDA

1 Al comenzar la misión salvarás a un par de druidas de las garras de unos salteadores de caminos. Tras eso continúa explorando. Un poco más al oeste, volverás a cruzarte con los sacerdotes, que avanzan relajadamente por el camino. Sigue sus pasos para averiguar dónde está el santuario druida.



2 Una vez dentro, los sacerdotes te pondrán a prueba: la tarea consiste en liquidar a los bandidos que moran por los cementerios druídicos. Cabalga hacia el sur y llegarás a un cementerio repleto de zombis. Cuando elimines a los bandidos, se te permitirá hablar con el sacerdote al mando. Éste te dirá que busques a Lleldoryn y te hará de guía para encontrarlo. Pero primero tienes que ir al corazón de la montaña y mejorar allí tus conocimientos.



EL CORAZÓN DE LA MONTAÑA

1 Como aperitivo, debes salvar un pueblo del ataque teutón. Vard, jefe local, te dirá que un anciano que responde al nombre de Degedyc ha desaparecido en el interior del corazón de la montaña. Vard, además, te ayudará con unas cuantas tropas. Si en algún momento tus unidades son diezmadas cruelmente, podrás acudir a él en busca de refuerzos.



2 Explora el mapa hasta encontrar la entrada al corazón de la montaña, que está hacia el norte, entre unas rocas. Evita llevar contigo al viejo druida, ya que es una unidad débil y su muerte provocaría el fracaso de la misión. Con todo, cuando hayas encontrado la entrada, conduce a Lleldoryn hasta el corazón de la montaña y habla con Degedyc. Éste te encargará una nueva misión: eliminar a unos chamanes que está intentando romper el hechizo protector de la guarida. Para facilitarte las cosas, Degedyc te agasajará con un puñado de hombres.



3 Al llegar a tu destino, te verás envuelto en una batalla en la que un héroe llamado Górix intenta acabar con los chamanes. Ayúdalo. Como recompensa, te ofrecerá los servicios de sus hombres. Recuerda que a medida que vayas ganándote la simpatía de algunos personajes secundarios podrás conseguir refuerzos. Esto es una constante en el juego, así que tenlo siempre en cuenta.

4 Ve hacia el suroeste y ábrete paso entre las filas teutonas eliminando a cuantos puedas. El jefe de la tribu, una vez vencido, se rendirá y te ofrecerá sus servicios si te dignas a dejarlo con vida. Tú eliges. Nosotros te aconsejamos que no lo mates.

5 Cuando hayas derrotado a los teutones, vuelve junto a Degedyc. Éste otorgará poderes mágicos a Lleldoryn. Pero no todo son buenas noticias: en el transcurso del ritual, el viejo fue testigo de cómo cientos de teutones se dirigían hacia Bribacte. Y ése será precisamente tu próximo destino.

BRIBACTE

1 Al avanzar por el camino hacia Bribacte, verás que los teutones atacan en masa uno de los puestos avanzados de la ciudad.



Lo que tienes que hacer es avisar lo antes posible al jefe de la tribu. Pero la cosa no es tan sencilla, porque tendrás que hacerlo controlando también a Lleldoryn, que va a pie, con lo que no podrá seguirte en tu carrera hacia el centro de la ciudad y correrá el riesgo continuo de ser asaltado por los teutones. Ten especial cuidado para evitar que esto ocurra.

2 Kushmer, jefe de Bribacte, tiene un plan para conquistar el puesto avanzado del noroeste: te usará de cebo para atraer a las tropas enemigas hacia las murallas de su ciudad. Te conviene prestarte a colaborar con él y llevar sus planes a la práctica: corre hacia el puesto avanzado y vuelve después a las murallas. Serás testigo de una reconfortante masacre. El ejército de Kushmer tomará el puesto avanzado.

3 Con la ayuda de la Lluvia de Oro (invocada desde la ciudad por uno de los druidas de Kushmer) y nuevas tropas de refuerzo, tendrás que lanzarte a la conquista de Rinnix, situada al suroeste de Bribacte. Conquistarla lanzando todas tus tropas en un ataque frontal no es demasiado difícil.

4 Tras tu regreso victorioso a Bribacte, Kushmer te encargará una nueva misión: conquistar el último puesto avanzado, al norte. Se encuentra fuertemente protegido, así que tienes dos opciones: o vas directamente a la batalla con las tropas que tienes o pides ayuda a los pueblos vecinos. Mejor la segunda opción.

5 Tus aliados potenciales se encuentran al sur y sureste. Primero ve al sur, donde encontrarás a Metolys, que te pedirá que rescates a su hijo. Éste se encuentra secuestrado por unos teutones. Los encontrarás al Sur de Rinnix. Vuelve al poblado, Metolys te agradecerá tu ayuda y a modo de recompensa te entrega a su mejor héroe, Dolanny, y a todos los hombres que tiene a su servicio.



6 Ahora ve a pedir ayuda al pueblo situado al sureste. Silvera, en el centro de la ciudad, te pedirá que vayas a buscar a su jefa, Adatel, que partió en pos de un libro de los dioses. La localizarás al sur de su ciudad. Mucho cuidado ahora, porque no puedes llevar a todas tus tropas para encontrar a la mujer. En cuanto te adentres en la zona de búsqueda, es probable que pierdas a muchos de tus soldados, ya que sólo un verdadero héroe puede campar a sus anchas por el lugar.

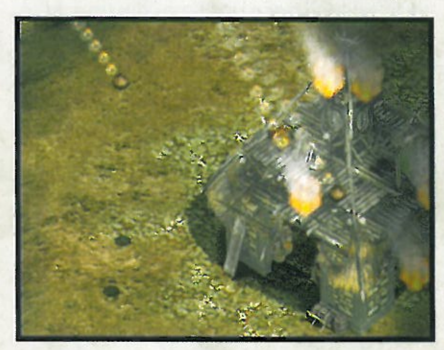
7 Ve grabando poco a poco, porque en tu búsqueda te saldrán al paso unos cuantos lobos. Algunos de ellos llevarán consigo agua milagrosa. Úsala para curar tus heridas. Cuando llegues al altar, pronunciarás las palabras mágicas para liberar a Adatel. Sal corriendo del lugar o, de lo contrario, los druidas enemigos te ahogarán con sus nubes tóxicas.

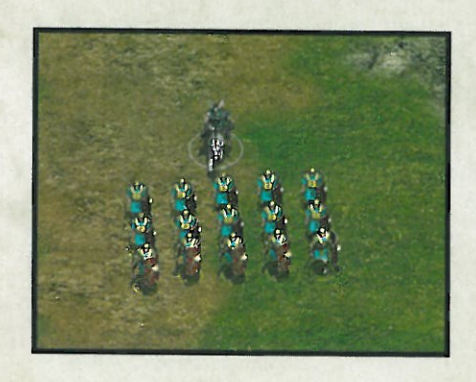
8 Al llegar al pueblo, Adatel te compensará con tres niveles de experiencia y un grupo de soldados. Vuelve a Bribacte y habla con Kushmer, con lo que comenzará el ataque a Egigel, puesto avanzado del norte. Ve dosificando tus fuerzas y organiza una serie de oleadas ofensivas. Después de la captura de Egigel, deberás viajar a Gergovia. Pero lo ideal sería conseguir antes la ayuda de los Arvernos y los Eduos.

DECATIA

1 Nada más empezar la misión, serás capturado por el caudillo de los teutones. Tu primer cometido será fugarte del lugar en que te retienen. Habla con uno de los prisioneros, un druida llamado Dahram, que te contará cómo fue atrapado por los teutones y encarcelado en su propio pueblo. Él será el que te ayude a escapar del presidio. El plan consiste en hacerte invisible durante unos instantes, lo justo para que los enemigos piensen que te has fugado. Abrirán las puertas y podrás salir corriendo del lugar.

2 Cuando estés fuera, corre hacia el sur hasta encontrar un destacamento romano, que te ayudará a derrotar a los teutones que te persigan. Ahora viaja hasta el sureste y pide ayuda a los granjeros del lugar. Ellos empezarán a abastecer el puesto avanzado del sur. Muévete hasta el noroeste para





hablar con Zórax, jefe de la fortaleza. Te dará las tropas suficientes para liberar al viejo druida de la prisión.

3 Para atacar el presidio tienes dos opciones: lanzar a tus hombres en un ataque frontal o utilizar una maniobra mucho más sutil. Nos decantamos por lo segundo. Somete a asedio el lugar y utiliza tus catapultas para derribar las murallas y las almenas defensivas. Acércate después al edificio central y comienza a bombardearlo. No te aproximes demasiado, porque los enemigos saldrán a defenderlo. Aprovéchate de la distancia para destruirlo poco a poco y acabar también con los soldados enemigos que te salgan al paso. Si haces lo que te decimos, no encontrarás oposición cuando lances al resto de tus tropas. Haz confesar al jefe teutón y dirígete al lugar que te indique.

GERGOVIA

1 En esta misión tendrás que conseguir que los dos pueblos galos, Arvenos y Eduos, se reconcilien. Primero ve a al sureste, a hablar con Lekevyt. Te dará un puñado de hombres para capturar dos puestos avanzados cercanos a su ciudad, uno al noroeste y otro al sureste. Empieza por el último. Lleva a todas las tropas de las que dispongas y tómalo.

2 Tendrás que llevar al héroe Thoric y subirlo, por lo menos, hasta el nivel 15 para que pueda encargarse de las tropas teutonas. Déjalo allí y parte con tus tropas hacia el noroeste, a por el segundo puesto avanzado. Cuando lo conquistes, tendrás que aguantar las embestidas teutonas en los dos pueblos durante un plazo de 200 segundos. Cuando hayas completado el objetivo, vuelve a la ciudad y habla con Lekevyt. El muy desagradecido sigue desconfiando de ti, por lo que te encarga una nueva misión.



3 De lo que se trata ahora es de eliminar a unos chamanes teutones. Para llegar al lugar montañoso en el que se encuentran, al norte, deberás enfrentarte a unos lobos. Si ves que tus tropas van mermando, vuelve a la ciudad principal a por más. Cuando llegues al destino (tras pasar por numerosos lobos y zombis que tiran hechizos) acaba con los chamanes. Pon especial cuidado en evitar las nubes tóxicas.

4 Parte hacia el pueblo situado al noreste de mapa, lugar en el que encontrarás a Rulinix, otro galo desconfiado que te pide que elimines a 150 teutones para probar tu valía. Mueve a Thoric y Lárax por toda la pantalla liquidando a cuanto teutón puedas localizar. Luego vuelve al pueblo. El jefe te pedirá que expulses a los bandidos que se han instalado en las montañas del norte. No hará falta matarlos. Basta con llevar a Lárax, que hablará con su jefe. Éste, agradecido por que hayas acabado con los chamanes teutones, incluso te ofrecerá su ayuda.



5 Regresa a Gergovia. Los líderes de las dos ciudades se negarán a luchar juntos contra el enemigo común. Pero hete aquí que aparece Vercingetórix, dispuesto a echarte una manita para conquistar el puesto central tomado por los teutones. La batalla, con tanta soldadesca de tu lado, no resulta complicada. Tomarás el pueblo y acabarás con la misión.

LA GUARIDA DE MILDRED

1 Lo que tienes que hacer en esta misión es capturar todos los puestos avanzados de la fortaleza de Mildred y así ir debilitándolo hasta que se quede sin tropas. Nada más comenzar, usa tus tropas para capturar el primer puesto, situado al Norte. Una vez allí, habla con el druida, que te aconsejará tomar Emnoll, puesto avanzado situado al este del mapa.





2 Repite la operación y habla con un nuevo druida, que revelará la ubicación de un poblado al norte de la fortaleza llamado Dibax. Si le envías suministros, te ofrecerán ayuda. Lo que tienes que hacer es liberar Dibax de los teutones, enviarles dichos suministros (7.000 de comida) y agrupar a tus tropas para el ataque final.

3 Ve a Eghltar, al norte, lugar en el que te están esperando ejércitos aliados. También recibirás ayuda por parte de los romanos. Derrota a Mildred y ve con Lleldoryn y Thoric al noreste, en busca de la ayuda de los romanos.

CESAREA

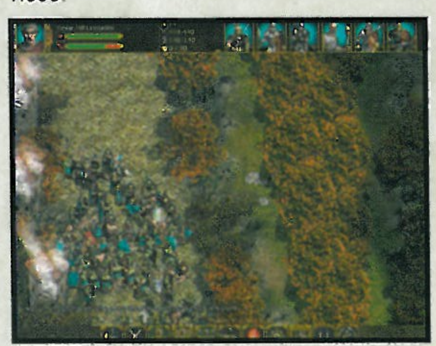
1 Lo que te toca ahora es recuperar Cesarea y todos los puestos avanzados. Para ello cuentas con un ejército bastante numeroso, con el que no tendrás problema para capturar los pueblos menores. Cuando todos los puestos avanzados hayan sucumbido bajo tus botas, empieza a mandar mulas cargadas con alimentos hasta la zona que aparece marcada en el mapa con un símbolo de interrogación. Así conseguirás muchísimas unidades.



2 Prepárate ahora para el asedio de Cesarea. Construye unas tres catapultas y lánzate al ataque. Usa la táctica de combate a distancia y ve bombardeando los muros de la ciudad al tiempo que acabas también con los defensores enemigos. Entra con Lárax en Cesarea y conquístala. Manda ahora suministros a la ciudad central desde las granjas de las inmediaciones. Prepara un contingente de carácter defensivo, porque tendrás que resistir 20 minutos de embestida teutona. Pasado este tiempo, el César en persona te dará la enhorabuena por tan efectiva defensa.

JUEGOS DE GLADIADORES

1 El César te invita a participar en los juegos de su coliseo. Tendrás que luchar personalmente contra uno de sus mejores soldados. Después de esto, tendrás que demostrar que los ejércitos galos son mejores que los romanos. Ten en cuenta esta combinación: los Jinetes ganan a los Liberati, los jefes normandos ganan a los Princeps, los guerreros con hacha ganan a los Equites, los arqueros y guerreros galos ganan a los gladiadores y los lanceros ganan a los legionarios y arqueros. Si usas estas combinaciones, saldrás victorioso.



2 Tras tu victoria, los gladiadores, al más puro estilo Espartaco, inician una revuelta, veneno en la comida del César incluido. Tendrás que escapar del coliseo. Saca primero a tus héroes por la puerta noroeste y después muévete hacia la salida sureste, lugar por el que llegan los refuerzos. Para poder sacar de la zona a Lleldoryn sin que le maten, envía a Lárax y a César hasta el puesto noroeste. Cuando todos los enemigos comiencen a perseguirlos, envía a Thoric y a Lleldoryn acortando camino hacia el norte. Así, despistarás a los gladiadores sublevados.



3 Reúne a todos tus héroes cerca del foro norte y envíalos acto seguido hacia el sureste, justo hacia la puerta que da acceso a la ciudad del César. Lo siguiente será pan comido, porque los refuerzos ya han llegado. Lleva a César y a sus hombres hasta el foro norte y captúralo. Te harán falta un par de catapultas. Después de esto, ya puedes dar la misión por terminada.

MINERVA

1 Más fases de captura de pueblos. Antes de lanzarte al ataque de las dos ciudades principales, Zleen y Sabarat, es conveniente hacer algo. Ten en cuenta que por las tierras hay sacerdotes oscuros, especialmente peligrosos a causa de las nubes tóxicas que lanzan. Lleldoryn jugará un importante papel en esta fase: él puede localizarlos, mientras que el resto de las tropas no.



2 Comencemos con los preparativos antes del asalto definitivo. Captura el embarcadero (situado al Oeste) para poder construir navíos y transportar tus unidades por mar. Cosa muy importante: lleva a Lleldoryn al altar de sacrificios situado al oeste, en una isla, para poder acabar con los sacerdotes oscuros. Hecho esto, ya no tendrás problema para capturar las ciudades y puestos avanzados. Ahora ya puedes zarpar con un barco lleno de unidades con Lárax a la cabeza. La reconquista de la zona norte será pan comido.

TRATÚA

1 De nuevo iniciarás la reconquista de los pueblos bárbaros para Roma y el César. Para ello tendrás que conseguir dinero y reclutar a mercenarios. Los precios son los que siguen. Por 5.000 monedas de oro puedes reclutar un grupo pequeño; por 10.000, uno mediano, y así sucesivamente hasta las 25.000, que te garantizan un ejército inmenso. La misión consiste en resistir los ataques enemigos (fácil) y ahorrar dinero para comprar más unidades (más fácil aún). Con dos ejércitos de 25.000, pasarás la misión sin ningún tipo de problemas.



MISIÓN 13

1 En esta ocasión, tendrás que defender un poblado galo. Y no sólo defender, sino



también capturar las ciudades, puestos avanzados y pueblos de sus inmediaciones. Comienza por la península del oeste y captura los pueblos para cortarles los suministros. No ataques las puertas de la ciudad con las catapultas, mejor recurre a una carga frontal de soldados de a pie.

2 Una buena opción alternativa es capturar la cabaña de druidas que hay en el exterior de la ciudad. Eso hará salir a todas las tropas enemigas, ocasión que tienes que aprovechar para acabar con ellas. Ahora, desde la península suroeste atacarás a la zona del noroeste. Haz lo que vienes repitiendo desde el comienzo del juego: tomar los puestos avanzados paulatinamente. Será fácil y te proporcionará la victoria.

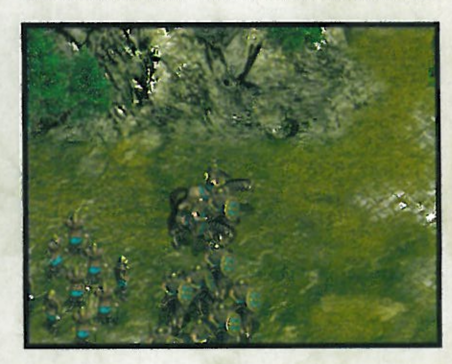
MISIÓN 14

1 Vercingetórix vendrá a abrirte los ojos, a convencerte de que César, con toda su amabilidad, te está utilizando para conquistar toda la Galia. Desgraciadamente, es demasiado tarde por el momento. Lo único que puedes hacer mientras esperas la llegada del ejército romano es salvar a la mayor cantidad de campesinos posible.

2 Tendrás que llevarlos al puesto avanzado situado al norte. Si tienes problemas a la hora de recuperar campesinos, puedes reclutarlos de los pueblos adyacentes. Procura no atacar los poblados defendidos por el enemigo. No estás en condiciones de plantear una batalla en toda regla. Cuando hayas capturado a los hombres necesarios, reúnete con Vercingetórix en una arboleda cercana y prepárate para servir a la Galia.

CESAREA

1 Para que los pueblos galos se unan contra Roma, tendrás que hacer algo antes: liberar a los rehenes presos en Cesarea. La situación es ésta: ves Cesarea en el centro



del mapa, y tres pueblos alrededor, cada uno con sendos puestos avanzados. En cada uno de los tres pueblos habrá rehenes. Necesitas rescatar a 15 para completar la misión.

2 Empiezas con bastantes tropas bajo el mando de Lárax. No las uses, ya que necesitas ser rápido y sigiloso. Ten en cuenta que ésta es una misión de infiltración y rescate, no de exterminio. Usa a Lárax para ir eliminando a los arqueros que vigilan por los prados adyacentes a los pueblos. Ten mucho cuidado, ya que pueden escapar y dar la alarma. Sin acercarte demasiado a los puestos avanzados, ve liberando a los rehenes muy poco a poco. Llévalos a la posada del sur, lugar en el que comenzaste esta fase.

DELVANIA

1 En cuanto llegues a Delvania, habla con Duttuatr, jefe de la ciudad, que te explicará que la parte norte de su pueblo ha sido tomada por los romanos y está siendo utilizada para abastecer al ejército. La manera más sencilla de pasar esta misión es construir tres ejércitos de 50 soldados, preferiblemente a caballo, mucho más rápidos que cualquier otra unidad. En estos ejércitos tendrás que reservar un puesto para el héroe y siete más para los druidas.



2 Monta a tus ejércitos en las embarcaciones, cruza el río hacia el norte y desembarca en el noroeste. Ve capturando los poblados sin prisas, muy poco a poco. Si avanzas con demasiada rapidez, puedes ser sorprendido por la retaguardia. El secreto está en manejar los tres ejércitos simultáneamente, algo mucho más efectivo que crear un contingente único y lanzarlo al ataque sin más ni más. Por si fuera poco, Vercingetórix aparecerá con refuerzos para derrotar a los romanos situados al noreste del mapa, con lo que la misión será coser y cantar.

REVECHAR

1 Llega la hora de buscar un líder valeroso, de nombre Luthual, para que te ayude en tu lucha contra las tropas del César. Al empezar la misión, unos jinetes escapan del ejército romano. Uno de ellos te contará que Luthual ha sido encarcelado por nuestros amigos los romanos. Ponte manos a la obra para liberarlo.



2 Para evitarte disgustos posteriores, debes pedir ayuda en los pueblos de suroeste y sureste. Allí reclutarás más soldados. La fortaleza en la que se encuentra encerrado el líder está situada al noroeste del mapa. Pero no te lances al rescate todavía: primero captura a unos campesinos en la zona este.

3 Tras esto, ya puedes atacar Aquitanium, la fortaleza romana, que será un objetivo bastante fácil. Lo único que te puede costar un poco son los legionarios de élite, unos tipos duros de pelar. Utiliza arqueros para atacarlos a distancia. Cuando estén debilitados, lanza una serie de caballeros a rematarlos. Con tres grupos bien armados no tendrás ningún problema.

MISIÓN 18

1 Boicot. En esta misión tendrás que destruir todos los destacamentos romanos, así como las mulas de provisiones para cortar los abastecimientos del ejército enemigo. Ve hasta el altar de los sacrificios. Los rumores indican que gracias a un ritual podrás manejar a los teutones, cosa que ya están intentando los romanos.

2 Para poder hacer bien el rito mágico necesitas un total de diez druidas. Ve recorriendo el mapa, utilizando media docena de hombres para descubrir la niebla de guerra. A medida que reclutes a los sacerdotes, no te olvides de protegerlos con tu ejército. Con ellos en tu poder, ve al altar y convoca la revuelta teutona. Justo en ese momento, aparece César con tropas al norte y sur del mapa. Te verás obligado a huir para salvar tu vida. Por si fuera poco, aparecerás junto a Lleldoryn y Thoric en un lugar mucho peor.

LA MAZMORRA

1 Todo resulta ser una trampa de la diosa Kathaobodua, dispuesta a decantar la balanza del destino a favor de Roma. Ella será



la responsable de tu encierro en la mazmorra para que no puedas hacer nada. Esta misión, claramente inspirada en otras muy similares de Warcraft o StarCraft, pasa por el manejo de los héroes por los pasillos de la prisión.

2 Llévalos por las grutas a medida que vas traspasando las tres puertas custodiadas por diferentes criaturas (desde normandos a sacerdotes oscuros). Tus héroes deben tener un alto nivel de experiencia; si no, esta misión es sencillamente imposible. Cuando mates a los primeros druidas (que se curan entre ellos) podrás pasar por la primera puerta.

3 La segunda sólo se abre si matas al convocador (situado unos corredores más abajo) y la tercera está custodiada por varios poderosos jefes normandos. Al final del camino, verás un altar en el que debes sacrificar todo tu poder para que tu alma se libere. Lleldoryn y Thoric se niegan a hacerlo. Pero tú eres el gran héroe de este juego, así que no te queda más que hacer de tripas corazón y cruzar el portal.

LA BATALLA DE GERGOVIA

1 El fin, al fin. Tendrás que acabar con la guardia personal del César. Para ello, contarás con cuatro héroes y tropas ilimitadas. Pero no eches las campanas al vuelo todavía, porque el máximo dignatario de las fuerzas de la República también cuenta con refuerzos de la misma índole.



2 Primero hay que evitar las embestidas romanas en las ciudades. Cuando hayas resistido, podrás pasar a la ofensiva. Utiliza a Lárax para que tome las unidades de cualquiera de las ciudades (una situada al noroeste y otra, Gergovia, al sureste). Poco a poco irás dominando la situación. Cuando la misión vaya avanzando, llegarán en tu ayuda dos nuevos aliados muy útiles: Luthal y un contingente de mujeres guerreras.

3 Cuando parte de tus refuerzos estén batiéndose contra la guardia personal del César, manda a tres o cuatro héroes con sus respectivas tropas para acabar con él. Pon mucha atención en la barra de vida de los héroes y utiliza sus poderes curativos para que tanto su salud como la de las tropas circundantes no rocen los mínimos de la agonía. Cuando hayas matado a 50 soldados personales del César, el pobre huirá despavorido. La Galia es libre y tú ya puedes celebrarlo con comilona a base de jabalí y cerveza. Ríete de Astérix y Obélix.



Lo de las **pequeñas trampas y subterfugios diversos** para jugar más y mejor es tan viejo como el mundo. Ya **Adán y Eva** intentaron hacerle trampas a Dios y, claro, fueron expulsados **del servidor on line** en que jugaban.

FIFA FOOTBALL 2003

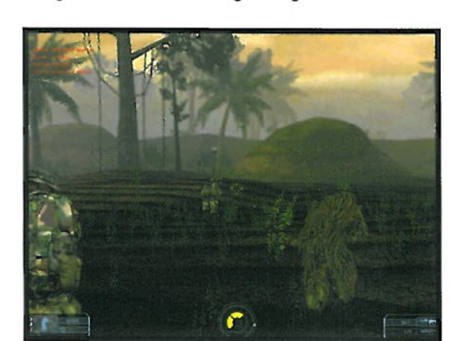


Haz doble clic en el archivo soccer.ini que se encuentra en la carpeta donde hayas instalado el juego. Una vez abierto, añade las siguientes líneas para tener los trucos correspondientes. Te recomendamos que hagas una copia de seguridad del archivo antes de guardar los cambios.

CHEAT_UNLOCKED_TEAMS=1	Acceso a todos los equipos
UNLOCK_TOURNAMENT=1	Acceso a todos los torneos
DEMO_MODE=1	Activar modo demostración
WINDOWED=1	Jugar en una ventana

GHOST RECON: ISLAND THUNDER

Pulsa Enter en el teclado numérico para abrir la consola de comandos e introduce luego uno de los códigos siguientes.



chickenrun	Convertir las granadas en pollos
superman	Invulnerabilidad
teamsuperman	Invulnerabilidad para todo el equipo
shadow	Invisibilidad
teamshadow	Invisibilidad para todo el equipo
ammo	Munición ilimitada
refill	Rellenar el inventario
autowin	Ganar la misión



AGE OF MYTHOLOGY

Pulsa Enter durante la partida y escribe cualquiera de los siguientes códigos en mayúsculas para activar el truco correspondiente.

JUNK FOOD NIGHT	1000 de comida
ATM OF EREBUS	1000 de oro
TROJAN HORSE FOR SALE	1000 de madera
BAWK BAWK BOOM	Poder divino: meteorito de pollos
DIVINE INTERVENTION	Activar poder divino
L33T SUPA H4X0R	Construcción rápida
WUV WOO	Hipopótamo púrpura volador
TINES OF POWER	Chico del tridente
LAY OF THE LAND	Desvelar el mapa
UNCERTAINTY AND DOUBT	Ocultar mapa
O CANADA	Oso láser
WRATH OF THE GODS	Tormenta de rayos, terremoto, meteorito, tornado
I WANT THE MONKEYS!!!!!	Muchos monos
MOUNT OLYMPUS	Favor máximo
PANDORAS BOX	Nuevos poderes divinos al azar
IN DARKEST NIGHT	Noche
RED TIDE	Agua roja
SET ASCENDANT	Desvelar todos los animales del mapa
CONSIDER THE INTERNET	Ralentizar las unidades
ISIS HEAR MY PLEA	Tropas adicionales
GOATUNHEIM	Convertir a los enemigos en cabras
CHANNEL SURFING	Las unidades pueden andar sobre el agua
FEAR THE FORAGE	Poder divino de arbustos de bayas andantes
THRILL OF VICTORY	Ganar escenario

RALLISPORT CHALLENGE

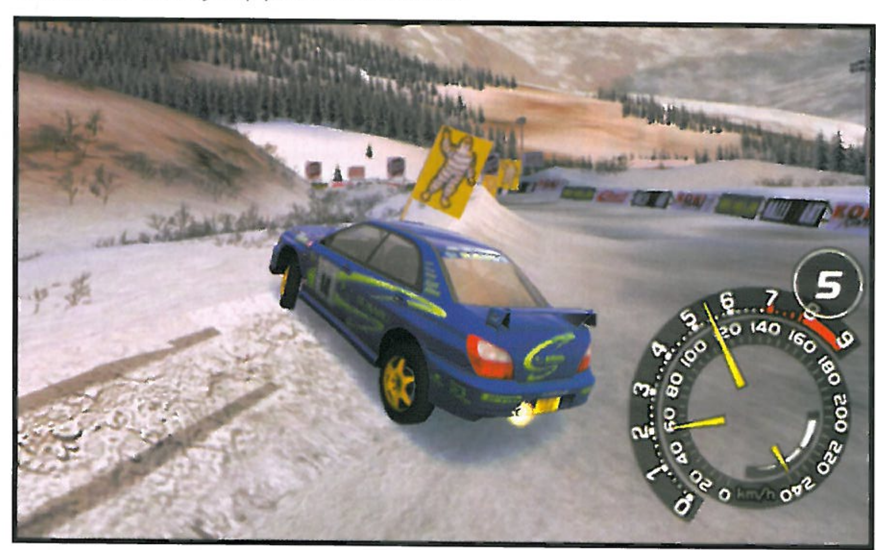
Para desbloquear secretos, crea un jugador con alguno de los siguientes nombres.

WheelToWheel	Coches y circuitos nivel experto
TheGoodStuff	Coches clásicos
Geronimo	Circuitos colina abajo
TheLongHaul	Coches de alta resistencia
NoHoldsBarred	Acceso a pistas, pruebas y coches secretos



En el modo de Carrera profesional también puedes desbloquear coches consiguiendo determinado número de puntos o ganando ciertas pruebas:

1. Necesitas 12.000 para desbloquear el Citroen Xsara Rallycross, Mitsubishi Lancer EVO 65, Subaru Impreza Hill Climb, Lancia Delta Integrale, Nissan Skyline, Saab 9-3 T16 4x4, Opel Astra T16 4x4 y Ford Focus Rallycross.
2. Necesitas 40.000 puntos para el Audi Quattro SI, Lancia Delta S4, Metro ER4 y Peugeot 205 TI6, Suzuki Grand Vitara PP Special, Toyota Tacoma Hill Climb, Peugeot 405 TI6 Hill Climb y Audi Quattro SI Hill Climb.
3. Ganar el Rallicross International para el Ford RS 200.
4. Ganar el Mediterranean Rally para el Citroen Xsara Kit Car.
5. Ganar el International Circuit para el Renault 5 Turbo Ice Racing.
6. Ganar el Koenig Unlimited (todas las carreras) para el Saab 9-3 Viggen.
7. Ganar el Pro Rally Cup para el Nissan Micra.



SKI RESORT TYCOON 2

Durante la partida, usa cualquiera de estas combinaciones de teclas para que se haga efectivo su correspondiente resultado.



Mayúsculas + Ctrl + 4	Obtener dinero
Mayúsculas + Ctrl + C + A + T	Todos los edificios disponibles
Mayúsculas + Ctrl + W	Aumentar la velocidad
Mayúsculas + Q	Empezar a nevar
Mayúsculas + Ctrl + Alt + X	Provocar una avalancha
Mayúsculas + Ctrl + S	Suavizar las montañas
Ctrl + Q	Detener la nieve
Mayúsculas + Ctrl +K	Aumentar la capacidad eléctrica a 99.999



MEDAL OF HONOR: SPEARHEAD

Para activar los trucos, haz clic con el botón derecho en el icono de acceso directo del juego y selecciona Propiedades. En la casilla de destino, ve al final de la línea y añade un espacio y +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1.

Una vez en el juego, pulsa la tecla º para abrir la consola en la que podrás escribir los siguientes trucos.

listinventory	Lista de inventario
tele x y z	Teletransportar al lugar de los parámetros
kill	Matar al jugador
toggle cg_3rd_person	Vista en tercera persona
map "x"	Saltar de mapa "x"*
giveweapon weapons/"nombre del arma".tik	Te da el arma que indiques**
dog	Modo Dios
fullheald	Vida al máximo
wuss	Todas las armas y munición
noclip	Atravesar las paredes

***Nombres de los mapas**
m1l1, m1l2a, m1l2b, m1l3a, m1l3b, m1l3c, m2l1, m2l2a, m2l2b, m2l2c, m2l3, m3l1a, m3l1b, m3l2, m3l3, m4l0, m4l1, m4l2, m4l3, m5l1a, m5l1b, m5l2a, m5l2b, m5l3, m6l1a, m6l1b, m6l1c, m6l2a, m6l2b, m6l3a, m6l3b, m6l3c, m6l3d, m6l3e

****Nombres de las armas**
colt45, m2frag_grenade, p38, steilhandgranate, m1_garand, kar98, shotgun, bazooka, panzerschreck, bar, mp44, thompsonsmg, mp40, springfield, kar98sniper

DE VISITA A LAS ISLAS

Shrouded Isles ya es una realidad



La expansión de Dark Age of Camelot ya está terminada. Se titula Shoured Isles (www.shroudedisles.com) y sólo puede adquirirse de importación con un coste aproximado de 29,99 dólares más gastos de envío. Entre sus novedades, destaca el nuevo motor gráfico que mejora ligeramente el utilizado hasta ahora, además de las nuevas razas y profesiones y la aparición de continentes nuevos para cada uno de los tres reinos. Se añadirán también nuevos temas musicales a la ya de por sí buena banda sonora del juego y se ha revisado ligeramente la interfaz del juego. Por supuesto, para disfrutar de Shrouded Isles, es imprescindible tener Dark Age of Camelot instalado.



RELIC TE AYUDA

Nace una página de apoyo a los diseñadores de mods

La compañía de desarrollo Relic Entertainment ha creado una página web en la que se ofrecen herramientas e información detallada para los creadores de mods. Si tienes interés en introducirte en el mundo mágico de las modificaciones de códigos fuente, puedes visitar www.relic.com/rdn/index.php. Basta con darte de alta en esta web para tener acceso a herramientas como el programa Gmax de diseño de personajes y niveles, participar en los foros junto a los demás inscritos y contar con la asistencia desinteresada del equipo de Relic en caso de que empieces a desarrollar tu propio mod.
Y eso no es todo, si el proyecto en el que trabajas resulta interesante para Relic, puedes incluso recibir financiación y apoyo directo a su proceso de desarrollo. Quién sabe, tal vez algún día ellos se encarguen de que tu creación sea editada como juego completo.



Relic Entertainment ha creado juegos como Homeworld o Impossible Creatures.

CLANES EN LA RED

HÉROES DEL APOCALIPSIS

He aquí uno de los últimos reductos de Diablo II y su expansión Lord of Destruction. Los miembros de este clan siguen dándole al pobre Diablo por si se le ocurre levantar cabeza. Si te unes a ellos, podrás participar en campeonatos internos que determinan la jerarquía del clan, acceder a la sección de descargas de su web y comerciar con los demás miembros. Basta con que dejes el nombre y nivel de tu personaje y te comprometas a no hacer trampas.

http:www.iespana.es/diablo-II

IMPERIO ESPAÑOL

Tras una época de inactividad, los integrantes del clan Imperio Español vuelven con las pilas cargadas por Age of Mythology. Este clan, que se formó cuando apareció Age of Empires, cuenta con jugadores de alto nivel y una muy trabajada página web. En ella encontrarás las secciones típicas en este tipo de sitios y detalles originales como las fichas de los mejores jugadores de Age of Kings del mundo con entrevistas incluidas. Una buena opción para los que todavía siguen enganchados al Imperio de Microsoft.

http://www.arkania.org/-imperioesp/index.php

TORNEO DE IMPERIUM

FX Interactive y hastajuego.com unen fuerzas

Durante el mes de diciembre, los servidores de hastajuego.com servirán de escenario al primer torneo multijugador de Imperium. El juego de estrategia romana de FX Interactive se ha encaramado a la primera posición de las listas de ventas españolas.

Para celebrar este éxito, se va a disputar un torneo en red en el que podrán participar una treintena de jugadores y que durará todo el mes de diciembre. Aparte de los jugosos premios, que incluyen una tarjeta gráfica o un teclado inalámbrico, el finalista tendrá el honor de enfrentarse al jefe de desarrollo del título. Los interesados en seguir de cerca este torneo y otros aspectos relacionados con el juego pueden visitar la página www.imperivm-hispano.tk y el canal de IRC #IMPERIVM_ONLINE.



Perfecciona la formación de tortuga si aspiras a ganar el torneo en red.

MISTERIO BIEN PAGADO

Terraquest se perfila como la alternativa a Majestic



Está a punto de asomar a la Red un juego por entregas que ofrece una generosa recompensa económica a los que consigan llegar hasta el final. Se llama Terraquest (www.terraquest1.com) y constará de seis capítulos de un mes de duración. El primero en completar cada uno de estos capítulos obtendrá una recompensa de 25.000 dólares. El premio final es de 250.000 dólares más el 10 por ciento de las cuotas de inscripción de todos los participantes.

Para jugar a Terraquest hay que ser mayor de edad, y es conveniente que tengas una alta capacidad de observación y un cierto dominio del inglés. Su funcionamiento será parecido al de Majestic: el jugador irá recibiendo información on line actualizada que deberá utilizar para resolver una serie de interrogantes concretos que poco a poco le acercan a la resolución de una compleja intriga.

CLAN NOBLES DE LORIEN



Un clan fundado por la reina Galadriel (o Galita, como ellos la llaman). Empezaron siendo un grupo de amigos que se reunía para jugar a Argentum, pero pronto se pasaron en bloque a Ultima Online. Y ahí siguen. Además de su apuesta por el rol masivo on line, les une el interés por la obra de Tolkien, de la que suelen hablar largo y tendido en sus foros. Para unirte a ellos, basta con que aceptes unas reglas basadas en la colaboración y el respeto mutuo.

http://www.ndl.com.ar

Si tú también tienes un clan o tribu en la Red y quieres darlo a conocer, envíanos un pequeño texto y vuestro logo a: gamelive@ixoiberica.com



Diciembre en Hastajuego

Por Hastaj_delux

Ya ha llegado diciembre y con él, el fin de año. Un año 2002 que ha sido de película para todos los que jugamos, día a día, en Hastajuego y que, por difícil que parezca, va a acabar mejor de lo que empezó.

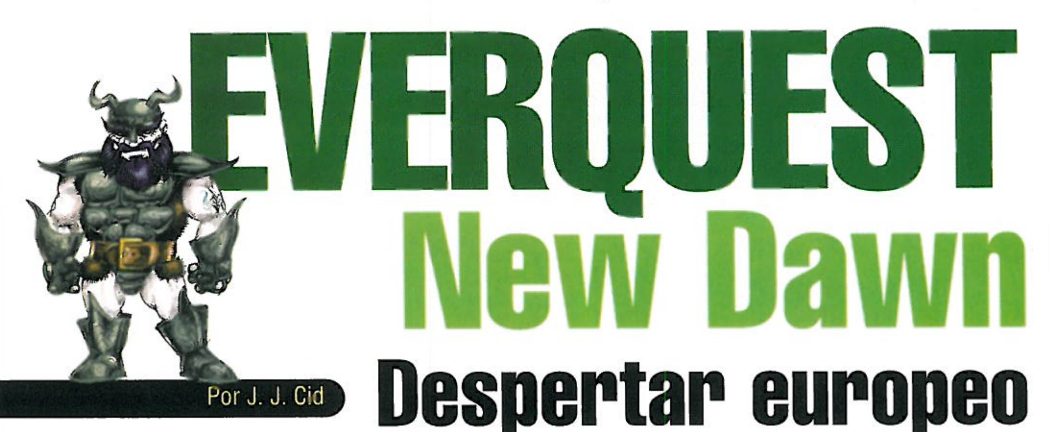
Vamos a ponerle la guinda con el Torneo Imperivm que se celebra a lo largo de todo este mes y en el que se enfrentarán los mejores jugadores de este juego de FX Interactive. La acogida que ha tenido el juego en Hastajuego ha sido excelente, ya que la sala, cada día más, se llena hasta la bandera. 32 jugadores van a tener la posibilidad de medirse contra los mejores e ir avanzando en este campeonato para que sólo uno alcance la gloria y pueda enfrentarse, en una partida sin precedentes, con el mismísimo creador del juego, Gabriel Dobrev, de los estudios Haemimont. Y no sólo vamos a repartir honores, sino también premios como una potente tarjeta gráfica para el campeón, un teclado inalámbrico y también lotes de juegos de FX Interactive. Un torneo único para un juego especial.

Este mes también inauguramos un servicio que convierte a todos los poseedores de un Nokia 3410 en portadores de una poderosa consola. Descárgate los mejores juegos para tu móvil desde Hastajuego. No importa dónde estés ni con quién estés, cada momento es un buen momento para jugar en tu teléfono a auténticas joyas en java como Rainbow Six, Rayman, Prince of Persia... que ya están al alcance de tu mano.

Diciembre verá también la llegada de nuevas salas a nuestra zona de juegos, como la de Age of Mythology, el nuevo juego de estrategia de los creadores de la saga Age of Empires, que se convertirá, como sus predecesores, en un título mítico que creará afición y escuela. Además, la sección de deportes dará la bienvenida a un simulador de vela, todo un clásico, Virtual Skipper 2.

En Hastajuego acabamos el año, pero seguimos pisando a fondo.

Después de triunfar en medio mundo y contar con cientos de miles de subscriptores, *EverQuest* se embarca **en la conquista de Europa.** Un producto exclusivo para europeos **con servidores y masters íntegramente dedicados a nosotros.**



EVERQUEST New Dawn

Despertar europeo

Por J. J. Cid



Por triste y manido que pueda resultar recurrir al refranero, la frase que se me ocurre para sintetizar lo que ha ocurrido con EverQuest es, sin duda, "nunca es tarde si la dicha es buena". Porque los servidores de uno de los juegos que más y mejor han reinado en la Red llegan por fin a nuestro continente. Tarde, pero aún a tiempo.

El caso es que EverQuest desembarcará en Europa avalado por cientos de miles de usuarios suscritos y con la experiencia que dan años de ser número uno en el exigente mercado americano. Al principio, los usuarios a este lado del charco teníamos que sufrir las consecuencias de ser simples "invitados" en servidores americanos. Horarios intempestivos para los acontecimientos importantes, pings más elevados y demás eran los inconvenientes con los que el europeo de turno tenía que lidiar cuando jugaba al EverQuest original.

Nuevo aspecto, mismo contenido

Aunque también se podrá jugar en los servidores americanos, la gran aportación de este pack es que, con este "nuevo nacimiento" del veterano EverQuest, los europeos contaremos por fin con servidores propios. Para tutelar esta nueva comunidad las veinticuatro horas del día y los siete días de la semana, habrá 12 masters que vigilarán constantemente el buen funcionamiento del juego e intentarán otorgar algo de dinamismo a la acción creando diversos acontecimientos de interés general.



Los tonos dorados causan furor esta temporada en Norrath.


Los combates multitudinarios se ponen al rojo vivo.


Cada grupo debería contar por lo menos con un curandero.



Cuando las cosas se ponen feas, es mejor retirarse a tiempo.

EVERQUEST: PLANES OF POWER

Al mismo tiempo que la nueva versión europea, llegará también la primera expansión para New Dawn. Esta ampliación será compatible tanto con el producto editado en Europa como con la versión americana, aunque de momento deberás elegir entre uno u otro, ya que no será posible crear cuentas en ambos servidores.
Planes of Power, como ya es costumbre, aportará retos a la medida de los jugadores más veteranos, aquellos que cuenten con personajes de gran nivel y que ya se hayan recorrido Norrath de punta a punta. En esta ocasión las nuevas tierras a explorar nos llevarán fuera de Norrath, a los planos donde habitan los mismísimos dioses.
Nuevo hilo argumental, más misiones, bestiario remozado, armas y armaduras de gran nivel, dos nuevas ciudades y, sobre todo, nuevos horizontes en la progresión de los personajes es todo lo que ofrece esta nueva expansión. El pack con la versión europea del juego y esta expansión se venderá en nuestro país a un precio de 29,95 €.

Estéticamente, el juego también ha sufrido algunos cambios. El entorno gráfico ha mejorado sensiblemente, acercándose algo a otras propuestas más contemporáneas. Sin embargo, el cambio que más agradecerán los nuevos jugadores es la rediseñada interfaz de usuario. Ahora, realizar todo tipo de acciones resulta mucho más visual e intuitivo. Toda la información que necesites en el juego será fácilmente visible a través de iconos semitransparentes. Con todo esto, los jugadores noveles lo tendrán algo más fácil a la hora de adentrarse en Norrath, máxime cuando ayudar a un "novato" otorga suculentos puntos de experiencia para su mentor.

El desarrollo del juego seguirá intacto. Si no tenemos en cuenta los nuevos eventos organizados, el transcurso de la aventura es el mismo que en versiones anteriores. Globalmente, las posibilidades de acción son bastante limitadas. Cuando lleves un tiempo jugando, te darás cuenta de que la secuencia siempre es la misma: peleamos contra los bichos de una zona, cuando conseguimos el suficiente nivel buscamos bichos más poderosos y así sucesivamente. Pero aunque parezca mentira, esta fórmula funciona. No creemos que el "qué" hacemos sea lo importante en este juego, si no más bien "cómo" lo hacemos. Nuestras relaciones con los demás habitantes de Norrath han constituido siempre el principal aliciente de este clásico de la Red.

Con este "nuevo" EverQuest, los europeos contaremos con servidores y mantenimiento propios

Adictividad a toda prueba

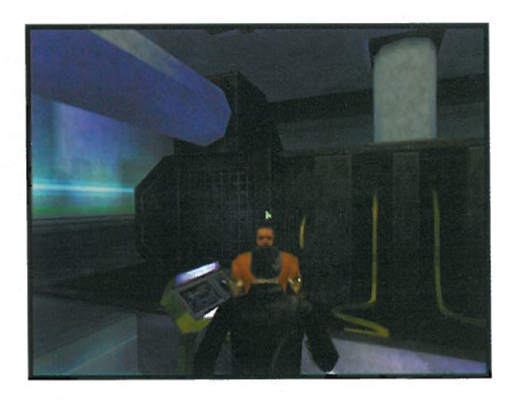
Aunque la fórmula esté algo exprimida, el juego sigue enganchando casi como el primer día. Es cierto que muchos usuarios veteranos han dejado Norrath para siempre y que un cambio de servidores no es aliciente suficiente para hacerlos volver. Pero analizando EverQuest: New Dawn por lo que propone por sí solo, es de recibo indicar que es una de las opciones más sólidas que existen actualmente para el usuario europeo.

Es una lástima que el cambio de zona suponga que los jugadores de la versión anterior tengan que comprar de nuevo el juego, aunque Ubi Soft ha anunciado que se está trabajando en un parche que permita abrir una cuenta en los servidores europeos aunque antes lo hubieras hecho en los americanos. De todas formas, si observamos que por casi 40 € tendremos el juego y todas sus expansiones a excepción de Planes of Power (The Ruins of Kunark, The Scars of Velious y The Shadows of Luclin) y un mes de conexión gratis, el cambio no es excesivamente dramático.

En fin, que el oportuno establecimiento de servidores europeos y la igualdad de zona horaria de sus usuarios serán los mejores reclamos de esta nueva versión. Para los veteranos, quizás se quede algo corto en novedades y algo pasado en cuanto a concepción, por que el rol on line ya conoce, hoy por hoy, opciones bastante mejores.

GÉNERO: Rol • **DESARROLLADOR:** Reakktor.com • **EDITOR:** CDV • **PRECIO:** 49,95 €

NEOCRON



Los reinos de fantasía **suelen ser el escenario preferente** del rol on line. Sus mundos suelen estar repletos de elfos, enanos, magos **y demás parafernalia fantástica**. Ya era hora de que un juego de este tipo **se atreviese a ofrecer situaciones diferentes**.

Por J. J. Cid

Aunque los mundos persistentes ofrecen un tipo de experiencia única y muy inmersiva, sus ambientaciones suelen ser muy similares entre sí. Neocron es uno de los escasos juegos que apuestan por un entorno diferente, mucho más original. Los alemanes de Reakktor.com han optado por crear un mundo con ambientación futurista postapocalíptica al más puro estilo Blade Runner. Ya no se trata de optar entre elfos, enanos o trolls, sino de elegir una de las cuatro clases de humanos presentes (Private Eye, Spy, Gen-Tank y PSI Monk). Las profesiones elegibles también están en concordancia con la temática general del juego, otorgando gran variedad de opciones y formas de afrontarlo.

Profesiones con futuro

La mecánica del juego es la habitual en esta clase de programas: el objetivo final no está definido y tu mayor preocupación es la de mejorar tu personaje para poder afrontar nuevos retos. De ti depende adoptar una actitud más agresiva o más cooperativa con el resto de jugadores.

El desarrollo del personaje se basa en la acumulación de puntos de experiencia que posteriormente debes repartir entre una serie de características y habilidades. Otra manera de mejorar tu alter ego virtual consiste en adquirir un equipo cada vez más sofisticado o someterte a implantes tecnológicos para potenciar tus características.

Existen diferentes tipos de búsquedas según la profesión elegida, pero donde reside la principal diversión de este juego es en realizar tareas en grupo. Las profesiones se complementan perfectamente entre sí y es bastante reconfortante pertenecer a un grupo equilibrado y bien organizado.

Visualmente, Neocron recuerda al típico juego de acción de visión subjetiva. La interfaz cumple su función salvo en contadas ocasiones en las que realizar ciertas acciones resulta algo engorroso. Los escenarios son muy variados e incluyen desde las calles de urbes futuristas a recintos cerrados e incluso el metro o las cloacas.

Las habilidades de tu personaje influyen en el resultado de los combates, aunque no son determinantes. El control de tu personaje durante las peleas es similar al de cualquier juego de acción, aunque conviene tener en cuenta algunos planteamientos tácticos.

Quiero ser hacker

Las demás acciones que puedes realizar en

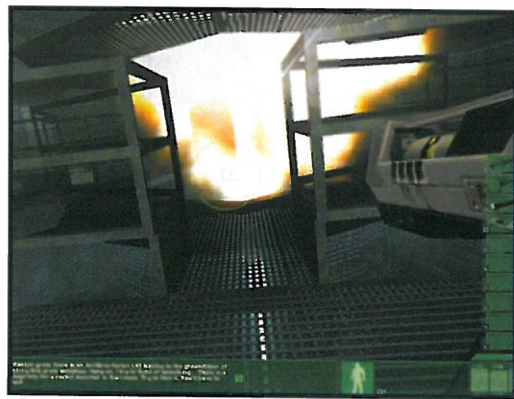




Reyerta en el metro. Mejor si nos mantenemos al margen.



Después de unos cuantos tiros y peleas, el descanso del guerrero.


Quién echa de menos los hechizos cuando dispones de armamento pesado.

VISITA GUIADA POR NEOCRON

Repasamos las diferentes zonas de este original universo por las que puedes moverte.

PLAZA

Es la zona donde comienza la aventura. Aquí encontrarás el departamento de policía, terminales de información, el centro de conferencias y la red de metro.

VÍA ROSSO

Uno de los barrios más interesantes del juego. Es conveniente ir provisto de bastante dinero, ya que en esta zona encontrarás multitud de lugares donde invertirlo.

CIBERMALL

Éste es un subdistrito que forma parte de Plaza. Es algo así como un gran centro comercial donde puedes encontrar todo lo necesario para tus correrías.

PEPPER PARK

Son los barrios bajos del mundo de Neocron. Un lugar de visita obligada, en el que destacan sus interesantes clubes nocturnos y su lucrativo casino.

THE OUTZONE

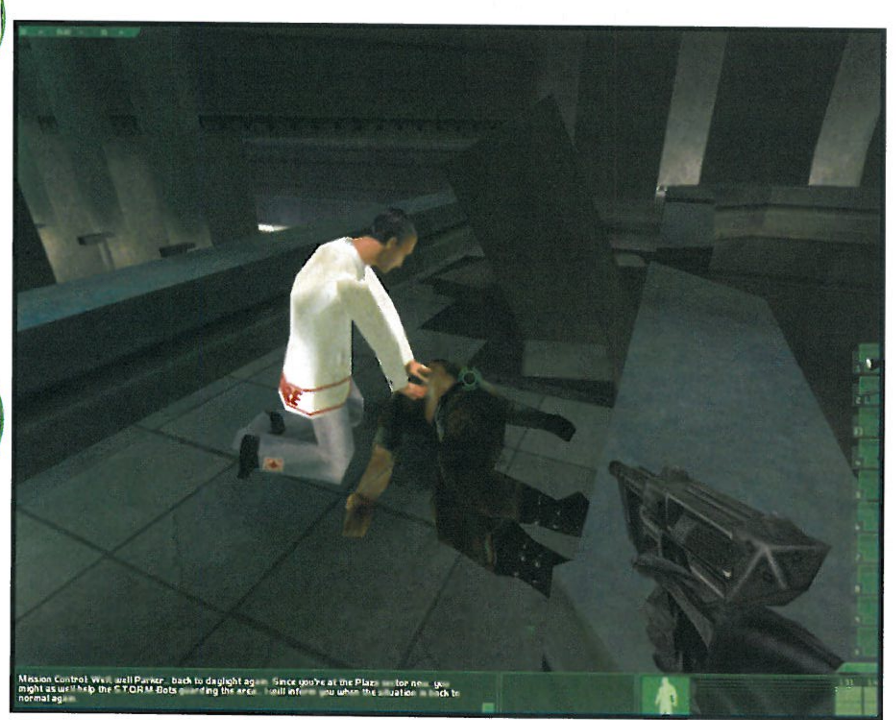
Es el distrito industrial de Neocron. El índice de criminalidad es elevado y la policía en contadas ocasiones hace acto de presencia.

Tu mayor preocupación es la de ir mejorando tu personaje para poder afrontar nuevos retos

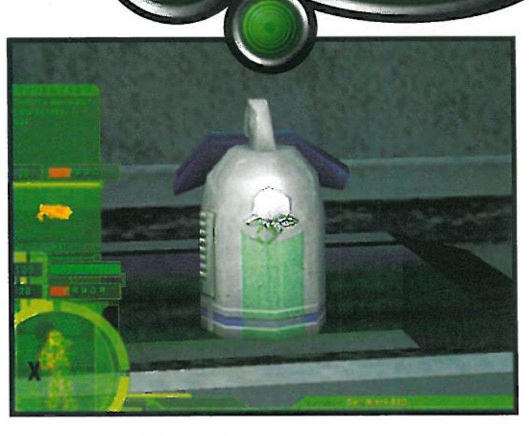
Neocron son coherentes con el aire futurista que impregna todo el juego. Por poner algunos ejemplos, puedes conversar con los demás jugadores en tiempo real y aplicar diferentes filtros (zona, compañeros de grupo, etc.) como es habitual, pero también está contemplada la posibilidad de adquirir un ordenador portátil y utilizarlo para entrar en salas de chats o recibir correos electrónicos. Otro apunte original es la representación de la habilidad de hackear. Los personajes con este don pueden introducirse en sistemas informáticos (abrir puertas, desconectar alarmas, etc.). Para ello, el programa presenta un subjuego bastante original en el que tienes que enfrentarte con el ordenador que pretendes hackear en un desafío de tipo lógico.

En general, los servidores dedicados a este juego son estables y dignos de confianza. Dado que están situados en Europa, el ping del juego es bastante aceptable. De todas formas, aún es pronto para analizar el verdadero potencial de estos servidores, ya que el número de usuarios no llega ni de lejos a los que puede soportar EverQuest, Ultima Online o Dark Age of Camelot. Otro aspecto importante en estos juegos es la actuación de los masters, que también es satisfactoria. Han resuelto nuestras dudas con prontitud y han solucionado los problemas derivados de desconexiones inesperadas.

Aunque tiene ligeros fallos a nivel técnico, Neocron es una buena opción y un soplo de aire fresco entre tanto mundo fantástico-medieval persistente.


En Neocron el equipo de urgencias trabaja de sol a sol.

MOD DEL MES

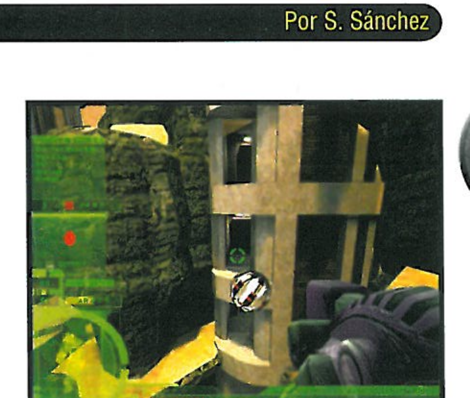


Sidrial viene a ser algo así como el currículum de creación multimedia que sus programadores utilizan para darse a conocer. Pese a ser una simple muestra, lo cierto es que es una conversión total y puede jugarse de forma satisfactoria, aunque sólo sea un rato más bien corto.

En el modo multijugador, te enfrentarás a otros alienígenas como tú.

SIDRIAL

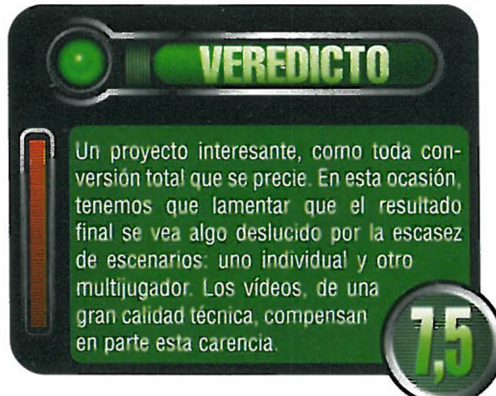
Por S. Sánchez





FICHA TÉCNICA

GÉNERO	Acción
WEB	www.fountainheadent.com/sidrial/
JUGADORES	LAN 32 Internet 32



VEREDICTO

Un proyecto interesante, como toda conversión total que se precie. En esta ocasión, tenemos que lamentar que el resultado final se vea algo deslucido por la escasez de escenarios: uno individual y otro multijugador. Los vídeos, de una gran calidad técnica, compensan en parte esta carencia.

7,5

Esta conversión total tiene una interfaz y unos acabados que están a la altura de las mejores analizadas hasta ahora. El único problema es que el proyecto avanza muy lentamente y por ahora sólo hay disponibles un mapa individual y otro para el modo multijugador.

Para disfrutar de Sidrial no hará falta que instales la última versión de Quake III (cuya actualización incluíamos en nuestro CD de demos del mes pasado). Con la versión 1.30 o superior, esta conversión funciona correctamente. Una vez instalado el mod, aparece una escena de vídeo a la que acompañan otras dos que podrás visionar desde el menú principal cuando quieras. Las tres se insertan en la tradición reciente de hacer cortos de animación utilizando el motor de Quake.

Razas sin cuartel

El pretexto argumental del juego es un conflicto entre razas alienígenas. El planeta Sidrial se ha convertido en el último foco de resistencia, el último dique de contención que impide que los extraterrestres lleguen a la Tierra y la destruyan como han hecho con el resto de civilizaciones de la galaxia. Por suerte, los sidrialíes son gente con recursos. Además, serás tú quien guíe sus pasos en la misión individual. Tu objetivo es obtener unos planos secretos que se encuentran en una de las bases enemigas.



Las armaduras adoptan un color u otro según el estado en el que se encuentren.

En este juego de acción en primera persona, las armas serán importantes, pero se mantienen en un segundo plano, ya que la resolución de pequeños puzzles constituye da verdadera esencia del juego.

Tanto los personajes como los escenarios son de una calidad más que aceptable y de diseño exclusivo para este mod. Cuatro son los posibles protagonistas, los mismos que pueden participar en las partidas multijugador. El escenario multijugador es una ciudad de Sidrial abandonada. En ella, los jugadores luchan para garantizar su supervivencia y por el control de las zonas que contienen munición y elementos básicos para que la vida en este desolado planeta no sea más infernal de la cuenta.

¿DÓNDE PENSABAS PASAR LAS VACACIONES?



II LIGA NACIONAL COUNTER STRIKE

otoño-invierno
Confederación



Acércate a tu sala Confederación más cercana e inscríbete en la competición más apasionante de estas vacaciones.

Habrá premios semanales a los mejores jugadores en Rango (Skill), Bajas (Kills) y Awards, y los tres mejores en los resultados globales en Skill podrán disfrutar de una increíble sorpresa.

Consulta las bases en tu sala más cercana o en www.confederacion.com

ALCALÁ DE HENARES
C/ Mayor, 58
Tel.: 918 802 692
area51@confederacion.com

ELCHE (Alicante)
C/ Alfonso XII, 20. Local B.
Tel.: 965 459 395
phobos@confederacion.com

LOGROÑO
Avda. Doctor Múgica, 6
Tel.: 941 287 089
vastagos@confederacion.com

MOTRIL
C.C. RADIO VISIÓN
C/ Nueva, 44
Tel.: 958 600 434 ext. 208
radi@confederacion.com

ALCOBENDAS
C/ Ramón Fernández Guisasola, 26
Tel.: 916 520 387
pegaso@confederacion.com

FUENGIROLA (Málaga)
Ed. Windsor Park
Av. Jesús Santos Rein, 19
Tel.: 952 666 663
memorycall@confederacion.com

MADRID-Callao
C/ Preciados, 34
Tel.: 915 238 011
recios@confederacion.com

PAMPLONA
C/ Iturrama, 28 (trasera)
Tel.: 948 198 031
hackers@confederacion.com

BARCELONA
C/ Diputació, 206
Tel.: 933 232 235
odyssey@confederacion.com

GIRONA
C/ Emili Grahit, 63-67
Tel.: 972 224 729
rocket_factory@confederacion.com

MADRID-Moncloa
C/ Meléndez Valdés, 54
Tel.: 915 500 250
deimos@confederacion.com

PAMPLONA (Barañain)
Av. de Pamplona, 33
Tel.: 948 074 447
dock_bay@confederacion.com

BARCELONA
CC. Glories
Avda. Diagonal, 280
Tel.: 934 860 064
ueshiba_army@confederacion.com

PRÓXIMA APERTURA:
SALAMANCA

NUEVAS FRANQUICIAS:
917 791 304
y expansion@confederacion.com

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE:
902 15 23 18
y atencion_cliente@confederacion.com

BENIDORM
C/ Tomás Ortuño, 80
Tel.: 966 806 982
templarios@confederacion.com

GRANADA
C/ Luis Braille, 8
Tel.: 958 258 820
nova@confederacion.com

MADRID-Vallecas
Av. Mariana Pineda, 1
Tel.: 914 788 657
harkonnen@confederacion.com

SAN SEBASTIÁN
Avda. Isabel II, 23
Tel.: 943 445 660
shogun@confederacion.com

BURGOS
C/ Avellanos, 4
Tel.: 947 271 166
atlantis@confederacion.com

IRÚN
C/ Luis Mariano, 7
Tel.: 943 635 293
warriors@confederacion.com

MÁLAGA
Pº de los Tilos, 30
Tel.: 952 362 856
raptors@confederacion.com

STA. CRUZ DE TENERIFE
Av. Bélgica, 1 (Ed. Chapatal)
Tel.: 922 222 404
nivel21@confederacion.com

CASTELLÓN
Av. Rey Don Jaime, 43
Tel.: 964 340 053
solaris@confederacion.com

LEGANÉS
C/ Mesones, 7
Tel.: 916 898 842
nigromantes@confederacion.com

MÓSTOLES
Avda. Portugal, 8
Tel.: 916 171 115
rebel_moon@confederacion.com

VALENCIA
C/ Ribera, 8
Tel.: 963 940 311
falcons@confederacion.com

GEFORCE FX

nVidia hace oficial su nueva tarjeta



nVidia ha aprovechado la convención anual de hardware Comdex de Las Vegas para hacer públicos detalles sobre su próxima tarjeta gráfica, la GeForce FX. Esta nueva herramienta es compatible con AGP 8x y está adaptada a las nuevas características del DirectX 9. Además, contará con el doble de transistores que su predecesora y estará equipado con memoria DDRII a 500 MHz, la misma frecuencia a la que trabaja el procesador. Con esto el fabricante pretende conseguir un ancho de banda de 48 GB/s, aunque para ello deberá emplear técnicas de compresión de datos.
Las tarjetas estarán disponibles con versiones de 128 MB y 256 MB. Con estas características, nVidia pretende recuperar el terreno que ATI ha estado arrebatándole con el lanzamiento de la serie 9000. A finales de año, empezará la producción masiva de las tarjetas equipadas con el nuevo chip.

EL AVANCE DEL MODDING

Muchos ordenadores modificados en el SIMO

Equipar el PC con luces de neón, ventiladores autoiluminados y cajas de diseño curioso es cada vez más frecuente.
Durante nuestra visita al SIMO, la feria informática de Madrid, nos hartamos de ver equipos trucados o decorados de forma estrafalaria en expositores de varias compañías. Todo apunta a que el modding, una tendencia bastante consolidada en otros países, está irrumpiendo con fuerza en España. Varias empresas ofrecen piezas con todo tipo de decoraciones y trucajes e incluso equipos enteros, aunque el verdadero modding es el que llevan a cabo los aficionados a la informática con sus propias manos y recurriendo a la imaginación.

CREATIVE AMPLÍA SU CATÁLOGO

Un ratón y un teclado son sus nuevas propuestas

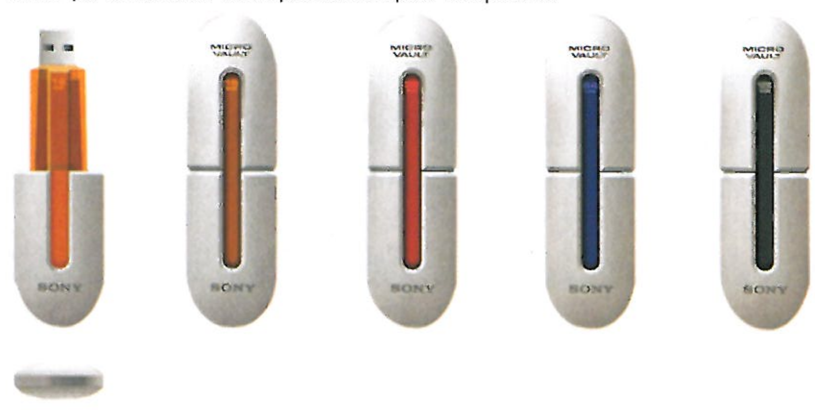
Creative ha decidido apostar fuerte en el mercado de los periféricos de control con un nuevo ratón y un teclado. Se trata del Creative Mouse Lite (29,90 €) y del Creative Desktop Wireless (84,90 €).
El ratón es óptico y utiliza una luz de color azul para su funcionamiento en lugar de la roja tradicional. En cuanto al teclado, se trata de una solución inalámbrica con 16 teclas para las funciones multimedia que viene acompañada por un ratón. Ambos utilizan el software Super Power Management para ahorrar energía. Los dos dispositivos estarán disponibles a principios de diciembre, así que muy pronto tendremos la oportunidad de probarlos.



MEMORIA DE BOLSILLO

La Micro Vault se une a la moda del más en menos

Sony apuesta por el futuro trabajando en una gama de memorias flash USB de tamaño reducido y buena capacidad. Las Micro Vault tienen capacidades de entre 16 MB (comercializada a 54 €) y 128 MB (150 €). Soportan USB 2.0 y 1.0, y permiten el uso de contraseñas para mantener la confidencialidad de los datos. Su conexión es totalmente plug & play, con lo que no necesitarás reiniciar el ordenador una vez hecha la instalación para utilizarla. Tras conectarla, un indicador luminoso te indica si está en reposo o transfiriendo datos. El dispositivo permite hasta un millón de operaciones de escritura o lectura. Ya puedes llevarte la información en tu bolsillo. Lo único que necesitarás es un puerto USB para recuperarla.



LOS DVD SE ACELERAN

Aparecen nuevos soportes para DVD-ADS

Pioneer acaba de editar nuevos soportes para su grabadora de DVR-A05, capaz de grabar a 4x y 2x en el caso de los regrabables. Con esta velocidad, el fabricante garantiza que los DVD-R de 4,7 GB de capacidad pueden grabarse en un cuarto de hora. Es decir, un cuarto de hora menos que lo que se tardaba hasta ahora con los DVD-R regrabables. Los modelos anteriores requieren una actualización de firmware para poder utilizar los nuevos discos. Se puede realizar dicha mejora a través de la web de Pioneer (www.pioneer-eur.com/update). Esta puesta al día también es necesaria para el grabador doméstico DVR-7000 y modelos anteriores.

Estas actualizaciones se deben a las nuevas especificaciones establecidas por el DVD Forum en materia de discos de alta velocidad. Una vez más, se pone de manifiesto que los estándares de DVD no están todavía tan definidos como sería de desear.



BAZAR DIGITAL



HARRY POTTER MINI-RATÓN ÓPTICO

Memorex acaba de lanzar una línea de productos con licencia Harry Potter. El primero de ellos es este mini-ratón óptico especialmente pensado para jóvenes usuarios de PC. En la parte superior cuenta con un logotipo de Harry Potter que se ilumina al usar el ratón. Puede adquirirse en caja de metal o junto a una alfombrilla del personaje.

Precio: 19,90 €

KX-CL500

Panasonic acaba de presentar su nueva impresora láser capaz de imprimir hasta 16 páginas en color por minuto, 20 si son en blanco y negro. La tecnología Single Pass for Tandem permite que las páginas a color se impriman de una sola pasada. Además, la impresora puede soportar un disco duro de 10 GB para poder ampliar considerablemente la cola de impresión.

Precio: 2650 €

CAJA TRANSPARENTE

Si quieres ver las tripas de tu PC, Sistemas Ibertrónica ha lanzado una caja totalmente transparente. Esto te permite ver las vísceras a tu equipo, el ventilador nuevo o comprobar si la tarjeta gráfica echa humo después de someterla a overclocking. Está fabricada en plástico transparente y dispone de una tapa sin tornillos para facilitar su apertura.

Precio: 365 €

TERRACAM 2MOVE 1.3

Una cámara digital pensada tanto para fotografía normal como para ser utilizada como webcam que destaca por su muy reducido tamaño. Dispone de una memoria interna de 16 MB que te permite almacenar hasta cinco minutos de vídeo o capturar hasta 60 imágenes a una resolución de 1.280 x 1.024 con una profundidad de color de 24 bits. Se alimenta con dos pilas AAA.

Precio: 109,95 €



SOUND BLASTER AUDIGY 2 Envuélvete de sonido

Cuantos más altavoces, mejor. Ésta es la premisa que parecen haber adoptado los fabricantes de tarjetas de sonido. Creative apuesta por una tarjeta versátil tanto para aplicaciones multimedia como para la reproducción y tratamiento de audio de última generación.

Acercar el sonido del PC a los estándares del cine y, por extensión, del Home Cinema es una labor en que varias compañías andan enfrascadas desde hace tiempo. Creative es una de ellas. Su último paso ha sido actualizar su tarjeta Audigy para acercarse cada vez más a esos cánones auditivos. Esta tarjeta incluye soporte para Dolby Digital EX 6.1 y DVD-Audio y ha obtenido el certificado que otorga THX, compañía experta en controles de calidad para sonido cinematográfico.

La tarjeta se basa en el chip Audigy 2 CA0102. Este nuevo procesador permite reducir el ruido hasta los 106 decibelios además de reproducir a 24 bits/192 KHz y grabar a 24 bits/96 KHz. No obstante, cuando se trata de reproducir sonido 5.1, la tarjeta utiliza frecuencias de 96 KHz. Sin duda, la tarjeta ofrece unas excelentes características para la conversión de digital a analógica y viceversa. Esto la hace especialmente interesante a la hora de jugar, ya que distribuye perfectamente el sonido a cada uno de los altavoces asegurando así una experiencia envolvente. También resulta eficaz a la hora de trabajar con archivos de audio.

Versatilidad asegurada

En la parte posterior de la tarjeta, se encuentran las conexiones. Los distintivos de colores han desaparecido, algo que ya ocurría en su versión anterior. La única diferencia entre las conexiones de los altavoces y las entradas de línea y la salida digital es que las primeras cuentan con un mayor diámetro en el aro que las rodea. Esto dificulta un poco la identificación de las conexiones, sobre todo cuando conectas y desconectas dispositivos a menudo. También incorpora una conexión FireWire para la transferencia de archivos digitales a dispositivos como el JukeBox y un puerto para juegos ubicado en un soporte diferente. Así que sólo encontrarás una conexión más respecto a la Audigy original: la salida digital 6.1.

La oferta de software que acompaña la tarjeta es generosa. Hay todo tipo de herramientas y utilidades para la conversión, reproducción, manipulación de archivos de audio y calibrado de altavoces. Además, incluye también dos juegos: Soldier of Fortune II y Hitman 2, los primeros que han incorporado las normas 6.1.

También está disponible la versión Platinum de la tarjeta. La diferencia es que esta segunda incorpora el panel de conexiones para el frontal del PC. De este modo, aumentan las conexiones tanto digitales como analógicas y hace más fácil la conexión y desconexión de dispositivos. También incorpora un mando a distancia y algo de software adicional.



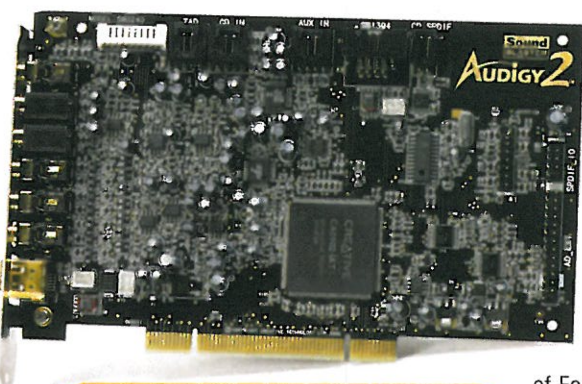
NOMBRE: Audigy 2 Platinum
FABRICANTE: Creative Labs
DISTRIBUIDOR: Creative Labs
CARACTERÍSTICAS: PCI, 24 bits/192 KHz, SNR 106 dB, dos FireWire, puerto de juegos, Dolby Digital EX 6.1, soporte DVD-A, panel frontal de conexiones analógicas y digitales, toma de auriculares y control de volumen.
PRECIO: 269,90 €

9,5

Obviamente esto la hace más completa, pero la diferencia de precio entre una y otra no la hace recomendable si la quieres para jugar.

A finales de enero, será editada la versión Platinum Ex, que incluirá un panel de sobremesa independiente del PC. Además, incorporará nuevo software aún por definir. Claro que se trata más bien de una tarjeta pensada para profesionales del sonido y no usuarios de a pie.

La Audigy 2 supone un progreso por la adopción de nuevos estándares de sonido. Se adapta perfectamente a todo tipo de altavoces, desde 2.1 a 6.1. Además, ofrece una excelente reducción de ruido. Una nueva experiencia tanto para juegos como para la reproducción de DVD-Audio.



NOMBRE: Audigy 2
FABRICANTE: Creative Labs
DISTRIBUIDOR: Creative Labs
CARACTERÍSTICAS: PCI, 24 bits/192 KHz, SNR 106 dB, un FireWire, puerto de juegos, Dolby Digital EX 6.1, soporte DVD-A.
PRECIO: 179,90 €

9

F1 FORCE FEEDBACK RACING WHEEL

¿Eres un amante de la F1 y del insufrible y prepotente Michael Schumacher? Ahora tienes la oportunidad de convertir tu escritorio en un auténtico Ferrari gracias a este artilugio. Se trata de un volante de plástico que imita la fibra de carbono de los volantes reales. La zona de agarre está dividida en dos partes por el eje del volante. Puedes poner el dedo pulgar en la parte superior. Esto, junto al plástico blando que las recubre, hace que el agarre del volante sea muy efectivo incluso con una mano. Debido a su forma y características, no existen muchas opciones para asirlo. Esto puede ser un problema en volantes similares de reducido tamaño, pero este volante de Thrustmaster es grande, así que no tendrás que reubicar las manos aunque utilices todo su recorrido. No obstante, mejor prueba antes si es de tu talla, no sea que más adelante te resulte incómodo llegar a los botones.

En la parte posterior, hay dos botones situados bajo un balancín de aluminio y dos palancas del mismo material. Además, en el frontal hay ocho botones normales, un sombrero de dirección y un botón adicional, marcado con una N, que sirve para desactivar el retorno del volante a su posición central. Estos dispositivos permiten que asumas las funciones de cambio de marcha, aceleración y freno desde el mismo volante. Un led indica cuándo está activada esta opción o no. Los pedales están hechos con partes de aluminio, lo que les da un acabado elegante. Además, cuentan con apoyos antideslizantes para que no se muevan durante el uso.

Si te gustan las carreras, este volante cumple perfectamente su cometido. Es cómodo, suave y de fácil instalación. ¿Qué más se puede pedir?

FABRICANTE: Thrustmaster
DISTRIBUIDOR: Guillemot
CARACTERÍSTICAS: USB, 10 botones, sombrero de dirección, retorno automático, force feedback, software de configuración.
PRECIO: 199,99 €

8

FREEDOM 2.4 CORDLESS JOYSTICK



En cuestiones de periféricos, la tendencia a eliminar los cables se extiende cada vez más. La propuesta de Logitech es un joystick inalámbrico a base de tecnología de radiofrecuencia de 2,4 GHz. Esto le otorga mucha independencia y un alto grado de precisión gracias al ancho de banda. El mando dispone de una amplia base, con tres puntos de apoyo, que le da mucha estabilidad. En ella se encuentran cuatro botones y una palanca de aceleración. En la empuñadura hay seis botones y un sombrero de dirección.

Con el fin de facilitar el acceso a los botones, Logitech ha optado por colocar un botón justo debajo del pulgar. De este modo, se ha ahorrado algo de espacio en la parte superior y facilitado el acceso a los cuatro botones, que están juntos. No obstante, la empuñadura cuenta con una base de reposo. Si apoyas la mano en ella, no llegarás al sombrero de dirección con facilidad.

El conjunto se alimenta con tres pilas AA y cuenta con un sistema de ahorro de energía que impide que éstas se gasten cuando el dispositivo no está en uso. Para prolongar esta autonomía, Logitech ha tenido que renunciar a colocar un motor para el force feedback. El dispositivo viene acompañado por software de configuración para los juegos.

En definitiva, se trata de un joystick con un diseño elegante, con acelerador, sin cables y preciso. Si quieres prescindir del cable, aunque sea a costa de las vibraciones, ésta es una excelente opción.

FABRICANTE: Logitech
DISTRIBUIDOR: Logitech
CARACTERÍSTICAS: USB, radiofrecuencia 2,4 Ghz, tres ejes, diez botones, acelerador.
PRECIO: 85,00 €

8,5



CREATIVE INSPIRE 6.1 6700

La llegada de la nueva tarjeta Audigy 2 viene acompañada por los correspondientes altavoces 6.1 de Creative que incluyen el séptimo canal. De hecho, se ha colocado un altavoz central de 20 W que junto al subwoofer vienen a cubrir todas las frecuencias de audio. De este modo se ha liberado un satélite, que pasa a ser el posterior frontal. El subwoofer dispone de una apertura lateral para potenciar los graves y la descompresión de la caja. El objetivo, obtener unos bajos precisos. En la parte posterior se encuentran todas las conexiones.

Como novedades este conjunto cuenta con un selector que permite aprovechar el séptimo canal aunque emplees una tarjeta 5.1. No obstante, se trata de una simulación y no es demasiado convincente. Otra de las novedades es que el mando de sobremesa, utilizado para controlar el volumen, los bajos y la puesta en marcha, incorpora una conexión para los auriculares. No hubiera estado de más un mando a distancia para controlar el volumen, ya que la delgada línea que separa estos conjuntos de estar junto al PC o en la sala de estar hace que este detalle cada vez sea más relevante.

Incluso con volúmenes altos se consigue un sonido nítido. Los Inspire 6700 reproducen toda la gama de frecuencias sin pérdidas. La inclusión de un potente altavoz central de 20 W, cercano a los 22 W del subwoofer, colabora en gran medida a ello. Estos altavoces son un excelente complemento para las tarjetas de sonido de última generación, como las Digifire de Hercules o, por supuesto, de la mismísima Audigy 2 de Creative.

FABRICANTE: Creative Labs
DISTRIBUIDOR: Creative Labs
CARACTERÍSTICAS: Altavoces 6.1, cinco satélites de 8 W, altavoz central de 20 W, subwoofer de 22 W, frecuencias de 40 Hz a 20 KHz.
PRECIO: 139,20 €

8

Z- 640

La serie Z de Logitech se ha actualizado con dos nuevos conjuntos de altavoces. Uno de ellos es este Z-640, que viene a ser una adaptación muy mejorada del Z-540, del que conserva poco más que el diseño. La principal diferencia entre uno y otro es que el 640 es una versión 5.1, y además tiene una potencia adicional de 11 W.

Logitech ha aprovechado la inclusión del satélite central, algo más grande que el resto, para incorporar en él los controles. En este altavoz encontrarás el botón de encendido y los controles de volumen (general y del altavoz central), el balance delantero y trasero y una conexión para auriculares. También dispone de un selector para activar el M3D Matrix con el que Logitech ya equipaba sus altavoces. Se trata de un emulador 5.1 muy útil que permite separar los canales que proceden de fuentes 2.1. Todos estos controles hacen que la conexión con el subwoofer se realice a través de un conector de 15 patillas además del mini-jack para el sonido. La caja del subwoofer es de madera, con una doble cámara para hacer más relevantes los bajos. En su parte posterior encontrarás su control de volumen, las conexiones (todas minijack) y la toma de corriente. Los Z-640 llevan el alimentador interno.

Sin duda, Logitech ha mejorado sustancialmente estos altavoces, con más potencia, más opciones de control y un sonido más nítido que el de su predecesor. Ofrece una reproducción fidedigna, aunque algunos matices se pierden cuando el volumen es bajo. Si no piensas pasarte en breve a la gama 6.1 o 7.1, te resultarán una buena inversión.

FABRICANTE: Logitech
DISTRIBUIDOR: Logitech
CARACTERÍSTICAS: Altavoces 5.1, cinco satélites de 5,5 W, subwoofer de 23,5 W, frecuencias de 35 Hz a 20 KHz.
PRECIO: 149 €

7,5

360 MODENA UPAD FORCE



Siguiendo con su línea de productos basados en licencias Ferrari, Thrustmaster propone este pad especialmente pensado para la conducción. Una de sus principales características es que permite utilizar el mini-joystick de la izquierda como acelerador mientras el de la derecha se hace cargo de la dirección del vehículo.
Para sacarle mayor partido, el fabricante ha incorporado tres modos de funcionamiento: analógico, de carreras y digital. Además de los controles de dirección, dispones de ocho botones programables. En caso de que no utilices el sombrero de dirección, puedes programar sus botones para asignarles funciones determinadas. En la parte central del mando encontrarás los botones de selección de modo y de force feedback, con un indicador luminoso.
Todos estos elementos son de muy fácil acceso. En la parte de sujeción se ha utilizado goma blanda que mejora la sujeción y lo hace más cómodo. Al igual que el volante Ferrari, viene acompañado del programa de configuración Thrustmapper. Esto aumenta su compatibilidad, aunque su eficacia varía de un juego a otro. Es posible que su manejo te resulte raro, pero en cuanto te acostumbras a él, te das cuenta de su potencial.

FABRICANTE: Thrustmaster
DISTRIBUIDOR: Guillemot
CARACTERÍSTICAS: USB, dos mini-joysticks, ocho botones, sombrero de dirección, force feedback, software de configuración.
PRECIO: 39,99 €

7,5

STUDIO DELUXE V.8



FABRICANTE: Pinnacle
DISTRIBUIDOR: Pinnacle
CARACTERÍSTICAS: PCI, 2 conexiones FireWire, conexiones analógicas S-VHS y RCA, formatos MPEG1, MPEG2 y AVI.
PRECIO: 449,00 €

7

Pinnacle ha lanzado al mercado un interesante lote pensado para el vídeo doméstico. Incorpora una tarjeta digitalizadora PCI con dos conexiones FireWire que permite transferir archivos de cámaras digitales y también la denominada Blue Box, con la que Pinnacle equipaba sus tarjetas digitalizadoras destinadas a un uso profesional. Esta caja de conexiones es la encargada de permitir la entrada y salida de vídeo en formato analógico. En ella se encuentran dos conexiones S-VHS y RCA para audio y vídeo.
Para completar la edición de los vídeos, el paquete viene acompañado con el software de edición Studio 8 y el de creación de efectos especiales Hollywood FX. Los resultados se pueden almacenar tanto en DVD como en VCD, ya que incorpora soporte para el montaje de interfaces. Para reducir el tamaño de las imágenes, la tarjeta utiliza el Pinnacle Smart Capture. Esta técnica permite que el vídeo almacenado ocupe poco espacio y su manejo sea más simple. La tarjeta también ofrece soporte para las cámaras Neo MicroMV de Sony. Si eres un aficionado al vídeo, ésta es una interesante opción para editar y compartir tus montajes.

VIEWSONIC VG 800



El VG 800 es un monitor TFT de 18" de buenas prestaciones. Soporta una resolución de 1.280 x 1.024, una luminosidad de 250 cd/m y una velocidad de respuesta de 25 ms que no es lo suficientemente baja para juegos de acción. De hecho, te parecerá que las texturas hacen agua, nunca mejor dicho, en juegos trepidantes como la última entrega de Unreal. No obstante, tiene un excelente comportamiento en juegos más pausados, como los de estrategia.
El monitor incorpora dos altavoces de 3 W, lo que permite que el conjunto ocupe menos espacio en el escritorio. En el frontal incorpora controles de volumen. Además, incorpora una salida para auriculares de difícil acceso en su parte posterior. El ajuste de la imagen se realiza de manera automática y cuenta con un OSD completo y fácil de utilizar. Con los botones para navegar por él, puedes activar rápidamente los controles de brillo y contraste. El marco de color plateado y la peana de color negro le da una apariencia elegante. En definitiva, se trata de un monitor de buenas prestaciones, pero su precio resulta excesivo si tenemos en cuenta que tiene limitaciones a la hora de jugar.

FABRICANTE: Viewsonic
DISTRIBUIDOR: Viewsonic
CARACTERÍSTICAS: VGA, resolución 1.280 x 1.024, 250 cd/m, 25 ms, 18".
PRECIO: 934,00 €

6,5

CENTRO MAIL

Nuevas tiendas

ASTURIAS
Gijón C.C. Los Fresnos, L. B-63
ÁVILA
Avila C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n
BARCELONA
Hospitalet C.C. Gran Vía 2. L.11. Av. Gran Vía, 75-79
CÁDIZ
San Fernando C.C. Bahía Sur. L. C-17/18
CIUDAD REAL
Ciudad Real C.C. El Parque-Eroski
CUENCA
Cuenca C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L. 60
CORUÑA
Ferrol C.C. Odeón. Pol. Industrial A Gándara
Santiago de Compostela C.C. Area Central.
MADRID
Alcorcón C.C. 3 Aguas (Carlos III),L. 158 ✆916 194 424
PALENCIA
Palencia C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37
VALENCIA
Aldaia C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345
VIZCAYA
Kareaga C.C. Max Center. Barrio Kareaga, s/n local A-21

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
- C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 ✆965 114 186
Benidorm Av. los Limones, 2. ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Torrevieja C/ Fotógrafos Darblade, 13 ✆965 709 984
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
ASTURIAS
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
• C/ Bolsería, 10 ✆971 727 663
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
Inca C/ Pelaires, 10 ✆971 883 140
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. ✆937 192 097
Manresa
• C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
• C.C. Carrefour ✆938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C.C. Zoco Córdoba. Local 15-A ✆957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
• C.C. 7 Palmas, L. 208 ✆928 419 948
Lanzarote-Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming,11 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. L. T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, L. 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
Cartagena C/ Alameda de S. Antón, 20 ✆968 321 340
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA

Expertos en informática



NUEVO — **GAMER**

SVGA GEFORCE4	Monitor LG 17"
Memoria 256 MB. DDR	Sonido AC97
Disco duro 40,7 GB. IDE	Regrabadora LG 48x16x48x IDE
DVD-ROM 16x	Altavoces TDK 2.1, Micrófono
Módem 56 KB.	Teclado y Ratón Multimedia

INTEL PENTIUM IV 2.0 GHz.

999,95



Windows Millenium: 129,95 € · Windows XP: 134,95 €

CREATIVE INSPIRE 2.1 2400



49,95

Creative lanza estos nuevos y versátiles altavoces para PC, compuestos de dos mini altavoces y un subwoofer de alta calidad.

ESCANER HP 2300C



79,95

Completa y divertida solución de escaneado muy económica, que te permitirá obtener resultados fotográficos.

EPSON STYLUS C42UX USB



68,95

Con la nueva Epson Stylus C42UX Plus, conseguirás la impresión más rápida y económica para el hogar.

TABLETA WACOM VOLITO



59,95

Con su combinación única de tableta, lápiz y ratón (sin pilas, ni cables). Volito es la tableta gráfica para todo tipo de usos.

SVGA CREATIVE GEFORCE4 MX440



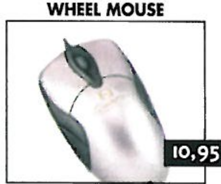
138,95

CD-RW LG 48x16x48 IDE



79,95

RATÓN QWARE WHEEL MOUSE



10,95

SINTONIZADORA WIN TV GO



64,95

GENIUS SPEED WHEEL 2



49,95

GRAVIS X-TERMINATOR



37,95

INTERACT PC HORNET GAMEPAD




14,95

INTERACT PC RAIDER PRO USB



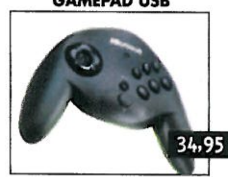
42,95

LOGIC 3 PC INTRUDER PAD USB



17,95

MICROSOFT SIDEWINDER GAMEPAD USB



34,95

MICROSOFT SIDEWINDER PRECISION 2 US




59,95

MICROSOFT SIDEWINDER PRECISION R. WHEEL



72,95

pedidos por teléfono **902 17 18 19**

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de diciembre.

pedidos por internet **www.centromail.es**



Expertos en videojuegos

SUPERVENTAS

BATTLEFIELD 1942	47,95
EMP. EARTH: ART OF CONQUEST	29,95
HALF-LIFE (BEST SELLER)	14,95
HITMAN 2	49,95
LOS SIMS: DE VACACIONES	19,95
MAFIA	47,95
MEDIEVAL: TOTAL WAR	47,95
NEED FOR SPEED HOT P. 2	44,95
NEVERWINTER NIGHTS	59,95
ROLLER COASTER TYCOON 2	49,95
STRONGHOLD CRUSADER	47,95
UNREAL TOURNAMENT 2003	54,95



007: NIGHTFIRE



CIVILIZATION III PLAY THE WORLD — 29,95

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3 — 49,95

DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN — 44,95



¡EXCLUSIVA!



Reserva AGE OF MYTHOLOGY y llévate un CD con un ESCENARIO EXTRA de REGALO

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL A.



EMPIRE EARTH: EDICIÓN ESPECIAL



FIFA 2003



GHOST RECON ISLAND THUNDER



HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA



IMPUESTOS INCLUIDOS

IMPERIVM



ICEWIND DALE II



IRON STORM



NBA LIVE 2003



LOS SIMS: ANIMALES A RAUDALES



LOS SIMS: EDICIÓN DE LUJO — 44,95

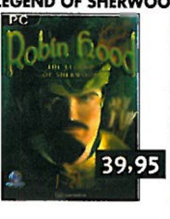
MORROWIND: TRIBUNAL — 29,95



NEOCRON



ROBIN HOOD: THE LEGEND OF SHERWOOD



SUDDEN STRIKE II





Compra WARCRAFT III y llévate una exclusiva FIGURA de REGALO

(*) Promoción limitada a 1.000 unidades



ARCATERA



EL PLANETA DE LOS SIMIOS



EVIL ISLANDS



FREEDOM: FIRST RESISTANCE





MED. OF HONOR: A. ASSAULT SP.	dic.
HEROES IV: THE GAT. STORM	dic.
WORLD WAR 2: F. COMMAND	dic.
R. T. C. WOLFENSTEIN ENEMY T.	dic.
HEARTS OF IRON	diciembre
POST MORTEM	diciembre
WAR & PEACE	diciembre
RACING SIMULATOR 3	diciembre
SPLINTER CELL	enero
PRO RACE DRIVER	enero

POD — 4,95

RED LINE RACER



SPEED BUSTERS



STAR WARS: EP. 1-GUNGAN



THRONE OF DARKNESS



TONIC DOUBLE

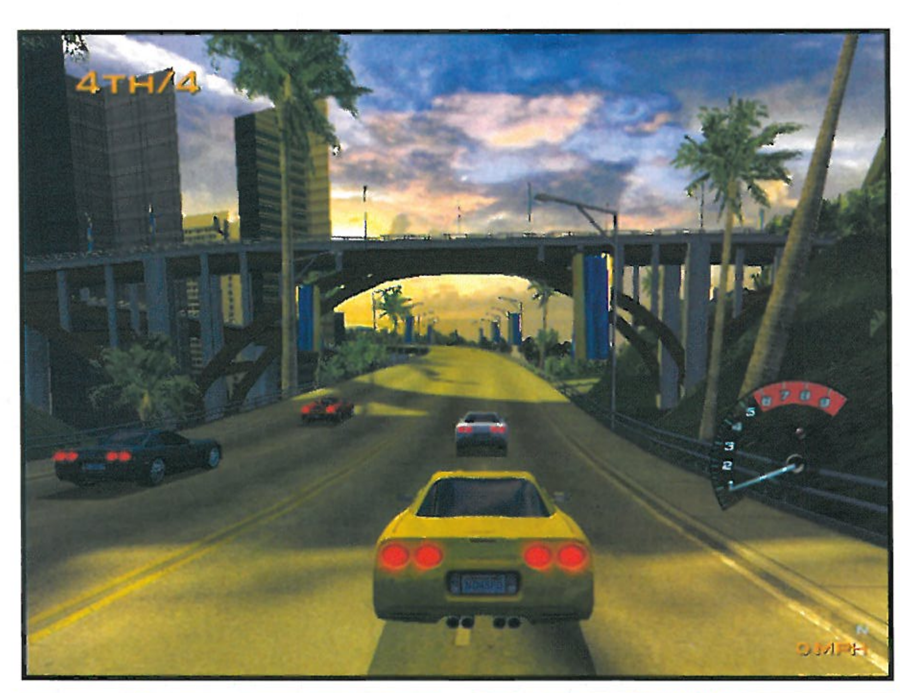


pedidos por teléfono **902 17 18 19** | pedidos por internet **www.centromail.es**



Velocidad extremada, baloncesto realista a un ritmo frenético, **gladiadores galácticos, anillos, medallas, cruzados...** Todo un surtido de delicias interactivas, justo lo que se puede esperar de un CD con **las mejores demos** del momento.

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2



INSTALACIÓN: D:\Demos\Hotpursuit2.exe	
GÉNERO: Carreras	
DESARROLLADOR: Black Box	
EDITOR: Electronic Arts	
REQUISITOS: PIII 450, 128 MB RAM, 140 MB libres en disco, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 8.1.	

Mucho antes de que los consoleros se regodearan con sus *Gran Turismo*, la saga *Need for Speed* ya llevaba un buen puñado de millas recorridas. Y desde entonces se han mantenido en lo más alto de la simulación automovilística. *Hot Pursuit* fue el más vendido de la saga, pero es probable que esta segunda parte ponga el listón algo más alto. En la demo recorres un circuito urbano inspirado en Atenas (incluso podrás ver el Partenón). Debes elegir entre dos de los coches más lujosos del mercado, el Porsche 911 Turbo y el Ferrari 360 Spider. Dependiendo de cuál elijas lo tendrás más o menos fácil, ya que en el juego resulta mucho más sencillo con el Ferrari que con el Porsche.

CONTROLES

Acelerar: Flecha arriba • Atrás: Flecha abajo
Izquierda: Flecha izq. • Derecha: Flecha derecha
Cambiar cámara: C • Claxon: H
Restablecer coche: R • Subir marcha: A
Bajar marcha: Z • Mirar atrás: B

Cuando empieces la carrera, todo dependerá de tu habilidad al volante y de variables como las patrullas de policía que encontrarás tras superar la primera vuelta. Tratándose sólo de una carrera de prueba, los puntos que ganes cuando dejes atrás las patrullas no te servirán de mucho, pero despistar a la policía con éxito es el primer paso hacia la victoria. Para ello trata de aprovechar los dos atajos disponibles en este escenario.



SUMARIO

DEMOS

- NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2
- EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO
- THE GLADIATORS: GALACTIC CIRCUS GAMES
- MEDAL OF HONOR: SPEARHEAD
- STRONGHOLD: CRUSADER
- NBA LIVE 2003

PARCHES

- HOMEWORLD 1.05
- MEDAL OF HONOR: SPEARHEAD 1.12
- SYBERIA PARCHE 1

EXTRAS

- DESERT WARRIOR
- FONDOS DE ESCRITORIO DE STRONGHOLD: CRUSADER
- FONDOS DE ESCRITORIO DE WARCRAFT III

UTILIDADES

- WINZIP 8.1

Cómo instalar el CD

No hará falta que lo agites antes de usarlo. Basta con que lo introduzcas y dejes que el autoarranque haga el resto. ¿Que no tienes el autoarranque activado? Pues abre el navegador que utilices habitualmente y haz doble clic en inicio.exe en el directorio raíz del CD. Una vez cargada la página principal, podrás acceder a los múltiples bits de nuestro regalo del mes.
En caso de que no te aparezca la página principal, puedes instalar los diferentes programas haciendo doble clic en el ejecutable correspondiente, al que puedes acceder a través del navegador. En el caso de las demos, te indicamos la ruta de instalación en la ficha técnica de cada una de ellas.

LA COMUNIDAD DEL ANILLO

INSTALACIÓN: D:\Demos\Comunidad.EXE
GÉNERO: Aventuras/Acción
DESARROLLADOR: Black Label Games
EDITOR: Vivendi Universal
REQUISITOS: PIII 600, 128 MB de RAM, 190 MB libres en disco, DirectX 8.1b



Mientras se estrena la segunda película de *El Señor de los Anillos*, puedes entretenerte con la demo de este juego basado en el libro original. Empiezas manejando a Frodo cuando sale de la Comarca en una fase que simplemente te servirá para conocer los controles básicos. Lo mejor viene después, cuando llega la fase de acción y pasas a controlar a Aragorn en una violenta travesía nocturna por el bosque.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Izquierda:** A • **Derecha:** D
Saltar: Espacio • **Defensa:** Ctrl. Izq.
Ataque principal: Botón dcho. ratón
Ataque secundario: Botón izq. del ratón

THE GLADIATORS

INSTALACIÓN: D:\Demos\Gladiators.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Eugen systems
EDITOR: Friendware
REQUISITOS: PII 300, 128 MB RAM, 124 MB libres en disco, DirectX 8.0, tarjeta 3D de 18 Mb.



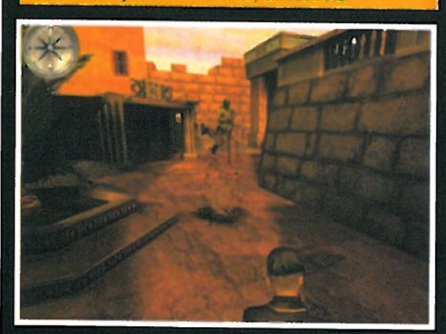
Un experimento militar acabará con una nave terrestre en manos de una raza alienígena que se dedica a realizar torneos de lo más sangrientos. Podrás jugar un par de misiones y probar dos de las razas, los humanos y las hordas demoníacas de Fragas. Éste es un juego de estrategia donde prima tanto la rapidez a la hora de desplazarte como la habilidad para situarse bien.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón

MEDAL OF HONOR: SPEARHEAD

INSTALACIÓN: D:\Demos\Spearhead.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Electronic Arts
EDITOR: Electronic Arts
REQUISITOS: PII 450, 128 MB RAM, 141 MB libres en disco, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 8.0



Nuevas misiones para el que considerasteis el mejor juego de la pasada temporada. En la demo multijugador de *Spearhead* se puede jugar en el escenario de Malta, que ha sido especialmente diseñado para la ocasión y no aparecerá en la versión final del juego. Además de un nutrido número de uniformes americanos y alemanes, podrás también elegir la indumentaria de rusos o ingleses.

CONTROLES

Ataque principal: Botón izqd. • **Usar:** E • **Recargar:** R
Ataque secundario: Botón dcho. • **Adelante:** W •
Atrás: S • **Izquierda:** A • **Derecha:** D • **Saltar:** Espacio

STRONGHOLD: CRUSADER

INSTALACIÓN: D:\Demos\Crusader.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: FireFly Studios
EDITOR: Proein
REQUISITOS: PIII 400, 64 MB RAM, 126 MB libres en disco duro, DirectX 7.0



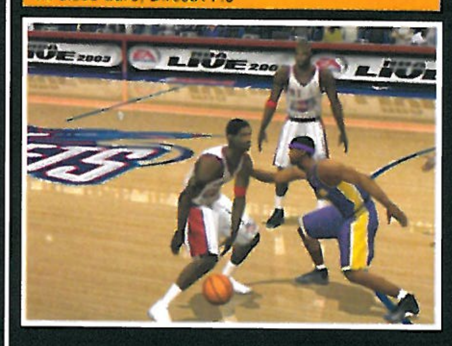
Bienvenido a la era de las cruzadas. *Stronghold: Crusader* te permitirá realizar asaltos tanto a fortalezas cristianas como musulmanas. La demo multijugador que te ofrecemos es un pequeño ejemplo de lo que puedes encontrar en la versión final. Dispones de hasta un total de tres misiones. Van desde la sencilla Zephyr, hasta la misión llamada Lionheart, todo un reto.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón

NBA LIVE 2003

INSTALACIÓN: D:\Demos\Crusader.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Firefly Studios
EDITOR: Proein
REQUISITOS: PIII 400, 64 MB RAM, 126 MB libres en disco duro, DirectX 7.0

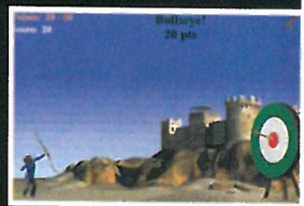


Esta demo te ofrece cuatro minutos de baloncesto en estado puro. Puedes elegir uno de los dos equipos que disputaron la temporada pasada la final de la NBA, Los Angeles Lakers y New Jersey Nets. Recuerda que, tanto en ataque como en defensa, un mismo botón hará distintas funciones. Empieza siendo confuso, pero muy pronto empezarás a ganar los primeros parciales de la demo.

CONTROLES

Mover jugador: Flechas de dirección
Pase/Cambiar jugador: X • **Tiro/Marcaje:** D
Reverso/Bloqueo: E • **Driblar/Robo:** S

DESERT WARRIOR



En el apartado de extras de este mes te ofrecemos uno de esos juegos de enorme simplicidad pero que enganchan como el que más. El protagonista es un arquero que se enfrentará a un par de pruebas de habilidad. La primera de ellas consiste en acertar a una diana teniendo que hacer un mínimo de blancos en ella para pasar al siguiente nivel. Una vez superada la primera prueba pasas a la fase de combate en la que un muro divide al protagonista de otro arquero controlado por el ordenador. El objetivo es acertar tres veces en el arquero enemigo. En caso de superar la primera prueba acertando varias veces en el centro de la diana, se te ofrece una fase de bonificación en la que hay que acabar con el máximo número de pájaros que pasarán por encima del arquero.



CAESAR III

La saga Caesar y sus sucesores se han encargado de abastecer de gestión urbanística a los incondicionales de un género que inauguró SimCity. En este caso gestionas un poblado de colonos romanos de la antigüedad clásica con la eficaz y contrastadísima fórmula de siempre.



Instalación

INSTALACIÓN:	D:\Setup
GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Impressions Games
REQUISITOS:	P 90, 16 MB de RAM; 516 MB disco duro

En este juego te pones en la piel del líder de un puñado de colonos en la época de la Roma imperial. Y puedes hacerlo de dos maneras distintas. La primera consiste en jugar un escenario generado de forma aleatoria. En él expandes tu ciudad sin objetivos concretos ni más limitación que la disponibilidad de espacio edificable. La otra opción es una campaña que consta de una docena de misiones de dificultad progresiva. Arranca con un tutorial más que recomendable, dada la complejidad del juego, en el que aprenderás a gastar de forma equilibrada y sensata el dinero de que dispones.

Lo primero que debes tener muy en cuenta es que, en este juego, el agua es vida. Sin agua, raro sería que acudiesen colonos a tu ciudad. Y los que vengan no estarán demasiado contentos. Así que manos a la obra. Primero con pozos y más tarde con grandes depósitos, acueductos y fuentes, hay que construir la red hidráulica. En cuanto hayas hecho esto, llega el momento de trazar una primera rejilla de calles. Es importante tener en cuenta que todos los edificios necesitan una calle adyacente, así que si dejas muy poco espacio edificable entre calles no pasarás de tener unas pequeñas chozas en lugar de las grandes mansiones romanas que desearías.

Pan y circo

Pronto tendrás dos nuevas necesidades que cubrir: alimentar a los nuevos inquilinos y contratar cuerpos de seguridad e ingenieros. Para los alimentos lo más sencillo es construir unas cuantas granjas de trigo, pero en algunos escenarios no tendrás más remedio que recurrir al comercio. En cuanto a garantizar la seguridad, puedes hacerlo creando prefecturas que asumirán funciones de policía y de bomberos.

Los ingenieros son igual de necesarios, ya que de ellos depende que los edificios no se derrumben constantemente. Para prever éstas y otras catástrofes, lo mejor es echar un vistazo a la ventana de riesgos, donde verás representadas cuáles son las necesidades de cada zona. Si quieres un grado aún superior de profesionalidad, puedes hacer que estas tareas sean prioritarias e incluso subir los sueldos a los encargados de realizarlas.

De todas maneras, por muchas ayudas que tengas para hacer tu trabajo y una legión de asesores se encargue de aconsejarte e informarte en todo momento, el dinero manda. Puedes subir los impuestos a los ciudadanos, pero lo que realmente llenará tus arcas será el comercio. Si quieres progresar de verdad, deberás convertirte en un mercader reputado. Ello te permitirá conseguir fondos para seguir invirtiendo y hacer frente a las peticiones personales del

Controles

Pausa	P
Reducir la velocidad	[
Aumentar la velocidad	]
Desplazar el mapa principal	Cursores
Acceder a la vista normal desde una capa/Volver a la última capa	Espacio
MAPAS INFORMATIVOS	
Fuego	F
Daños	D
Crimen	C
Problemas	T
Agua	W



Mejor tener al pueblo entretenido, no sea que les dé por pensar.



Con unas cuantas granjas y un par de graneros, tendrás alimentos para miles de personas.



El juego está lleno de indicadores y ayudas que te informan sobre la situación de tu ciudad.

César, ya que se trata un tipo irascible, y si no le satisfaces, se irá enojando progresivamente y puede acabar enviando a sus legiones a aplastarte.

La alegría de vivir

Por si fuera poco, a los ciudadanos también hay que tenerlos contentos para que sigan ocupando las casas que construyes. Para ello debes ofrecerles algo así como la versión romana del estado del bienestar: una buena cobertura médica, escuelas y lugares de entretenimiento. Pero eso no es todo: por pedir, que no quede, y hasta un total de cinco dioses te invitarán a que construyas templos para ellos. Al principio, lo harán por las buenas, pero como no cumplas sus deseos, sufrirás unas cuantas venganzas divinas a la vez.

Dispones de unos indicadores que te informan del estado actualizado de tu ciudad y que tienen en cuenta parámetros como la prosperidad, el grado de favor del César, la cultura, la paz, etc. Además, recibes continúas indicaciones sobre lo que puedes hacer para mejorar cada uno de los parámetros, que además son las que sirven para saber cuando cumples los objetivos de cada misión. Para saber qué camino seguir, cuentas también con los consejos de los asesores y hasta de los propios ciudadanos, a los que puedes abordar cuando quieras para que te digan cuáles son sus aspiraciones, qué creen que funciona mal o cuál es la opinión que les mereces como gestor.

Hay que tener contentos a los ciudadanos para que sigan ocupando las casas que construyes

Superadas las primeras misiones de la campaña, se te ofrecerá la oportunidad de elegir entre dos escenarios distintos para el próximo nivel. Uno de ellos es pacífico, mientras que por el otro campan hordas de bárbaros que se mueren por hacerte una visita. Si te gustan las emociones fuertes y eliges uno de los emplazamientos bélicos, ya puedes activar la maquinaria de guerra. A los gastos normales, habrá que añadir los necesarios para construir barracones, puestos de legionarios y murallas. Todo un reto sólo al alcance de los mejores estrategas.

TRUCOS

La inversión inicial que exige cada nueva misión dejará casi siempre tus arcas exhaustas. Si durante la partida el César tiene que hacerte más de dos préstamos, quiere decir que la estrategia empleada no es la adecuada. Aun así, no está todo perdido: todavía tienes una oportunidad más de rectificar.
Para que los trucos funcionen, es necesario que construyas un pozo donde quieras. Selecciona el pozo con el botón derecho del ratón y pulsa Alt + K para habilitar los trucos. A continuación, ya puedes usar cualquiera de las siguientes combinaciones siempre que quieras:

Alt + C	Dinero extra
Alt + V	Pasar a la siguiente misión



Examina qué es lo que exporta e importa cada ciudad para ver con quién conviene comerciar.



La construcción de muelles es un elemento vital para el comercio.

NÚMEROS ATRASADOS













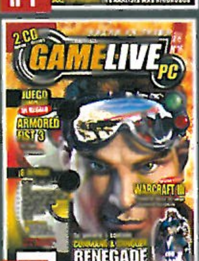








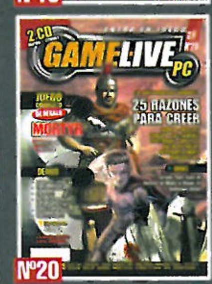








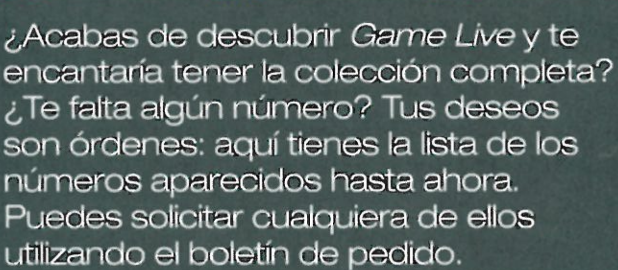












¿Acabas de descubrir *Game Live* y te encantaría tener la colección completa? ¿Te falta algún número? Tus deseos son órdenes: aquí tienes la lista de los números aparecidos hasta ahora. Puedes solicitar cualquiera de ellos utilizando el boletín de pedido.

Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 3,57 € por ejemplar:

☐ nº1 ☐ nº2 ☐ nº3 ☐ nº4

Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,18 € por ejemplar:

☐ nº6 ☐ nº7 ☐ nº8 ☐ nº9 ☐ ESPECIAL nº1 ☐ nº10

Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,78 € por ejemplar:

☐ nº11 ☐ nº12 ☐ nº13 ☐ nº14

Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,95 € por ejemplar:

☐ nº15 ☐ nº16 ☐ nº17 ☐ nº18 ☐ nº19 ☐ nº20 ☐ ESPECIAL nº2 ☐ nº21 ☐ nº22 ☐ nº23

+2,15 € por gastos de envío (independientemente de la cantidad de ejemplares solicitada)

FORMA DE PAGO

Oferta válida únicamente en España

☐ **DOMICILIACIÓN BANCARIA** ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐ **TARJETA VISA Nº** ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ **(VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta** ☐☐☐☐

☐ **TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L.** **GIRO POSTAL** ☐

Nombre y Apellidos...Tel.......................................

Dirección..

Población..C.P..............................Provincia..............................

Firma del titular de la tarjeta VISA

Promoción válida para España. Pedidos para otros países, consultar por teléfono (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixo.es

Protección de datos: Según la Ley de Protección de datos personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos, si éstos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archi-